从“芯”下手
主流笔记本电脑平台大起底

屏幕后的“黑客帝国”
游戏和现实的心理层面分析

7月下
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第374期

大众软件®

电脑应用与……第一选择

索菲亚
刘诗诗饰

鹿鼎记 金庸
穿越金庸 魔幻江湖
真3D电影级网游
7月惊世公测





本期重磅专题：
给力不给力——语言文字的“规范”之争



战争之人——突击小队






果断关注近期大软，神秘惊喜礼包赠送！
一次送一个？不，一次送三个！
?
古剑奇谭
琴心剑魄今何在
聚仙
真的要期待！真的很给力！
《大众软件》、GAMEBAR联合出品
大众软件 Popsoft
www.popsoft.com.cn
GAME
游戏吧
GAMEBAR.COM



《大众软件》诚聘编辑、记者与美编，有意者请将个人简历、以往所撰写文章发送至editor@popsoft.com.cn。

P17 网络时代 重点推荐
轻弹吉他哼唱同桌的你
——6大主流同学录网站横向评测

毕业了，放假了，原本朝夕相处的同桌密友如今已经天各一方。不过，对于生活在网络时代的同学们来说，通过互联网来继续保持联系已经是尽人皆知……



P29 实用软件 重点推荐
多操作系统，你也可以这样玩！
——Windows 7 VHD功能探秘

更便捷、更稳定的Windows多系统并存方案？更强大的Windows 7备份还原软件？别去四处寻找了，Windows 7内置的VHD功能，早已为你准备！



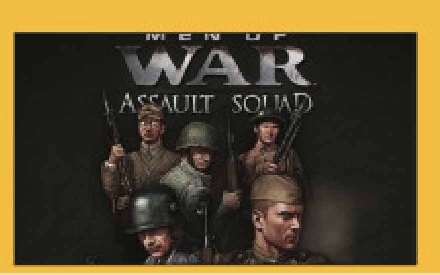
P48 硬件评析 重点推荐
声音的制造
——音响设备工业生产流程揭秘

现代化的声音离不开音响设备。关于声音是如何产生，可以去问初高中的物理课本；至于声音是如何表达，也许是一个简单的扬声器，或是一副耳机……



P116 攻城略地 重点推荐
战争之人
——突击小队

作为一款源自东欧的RTS游戏，《突击小队》不仅提供了友好的多人合作战役模式，其多人对战模式还利用很多竞技性因素……



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 朱飞
白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 马骥
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市海淀区阜石路68号院
邮政编码 100039

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年7月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

《百年孤独》终于正式走入了我们的视野。

说起来也可笑，尽管这本堪称拉丁美洲魔幻现实主义文学代表的鸿篇巨著对于国内的广大新老文青来说绝对不是什么陌生的名字，尽管无数人选择了“多年以后，奥雷连诺上校站在行刑队面前，准会想起父亲带他去参观冰块的那个遥远的下午”这个句式作为自己小说的开头，但事实上，在很长的一段时间中，这本号称“影响了一代文艺青年”的著作在国内压根就找不到正式授权的版本。换句话来说，我们一再援引的那个段落，来源的本质就是非法的盗版产物。

幸运的是，尽管交涉的过程充满了曲折与反复，2011年，正式授权的《百年孤独》中文版最终出现在了购物网站的货架上。欣慰之余却又不免生出疑问：以如今的眼光来看，这部作品根本不可能为那些追求直接快感的读者提供什么愉悦的体验，正相反，昏昏欲睡几乎是这些浅尝辄止的阅读者必然的下场。那么，对于这样一部十有八九会被人束之高阁的大作来说，引进它的理由又是什么呢？

答案很简单，快餐文字和八卦消息除了给味蕾带来片刻的刺激之外不会产生任何价值，这种廉价的享受并不符合大众读者的长期阅读需求。事实上，正是由于这条产业规则的客观存在，我们才会在身边的书店中找到类似《冰与火之歌》这种结构复杂、内容丰富且主题深刻的当代奇幻经典，才不会被各种毫无营养的垃圾文字占据我们全部的阅读视野。

选择快感还是选择内涵？这个二选一问题的答案其实并不简单。

本期责编：Enigma

请投上你的一票

多少年来，来自读者的反馈一直伴随着杂志的制作。无论是中肯的批评、还是小小的赞扬，抑或只是纯粹的支持，都激励着我们将杂志做得更好。自本期开始，我们将评刊和TOPTEN投票系统正式搬上了网络，并诚恳邀请诸位读者通过网络投票的方式，将你对杂志的意见第一时间反馈给我们，或者为你所喜欢的软件、游戏、硬件投上支持的一票。每期杂志，我们都将继续随机抽选幸运读者，并在当期杂志刊登获奖名单。

评刊投票网址
http://www.popsoft.com.cn/survey/

TOPTEN投票网址
http://www.popsoft.com.cn/topten/

看得更多，看得更远

奥林巴斯VR320数码相机

■晶合实验室 魔之左手

对一般用户而言，目前的卡片DC在画质方面已基本可满足要求，除了各种场景模式、美化、趣味模式外，广角与远摄能力也可带来更多的拍摄乐趣和记录能力。奥林巴斯VR320就是一款集广角与远摄能力于一身的卡片式数码相机。



3.0英寸、23万像素点屏幕，在显示详细的拍摄设置时，也可保证足够的取景区域。背部带有独立的视频拍摄键和帮助键，大部分设置可用四向操控键控制



VR320的超级微距拍摄能力，配合防抖可获得很不错的效果



VR320有多种色彩，厚度仅为28.5mm，重158g（含电池、SD卡），前部右侧带有一定的弧度，握持感较好。其镜头等效焦距24mm～300mm，最大光圈3.0～5.9，最小微距0.2m（超微距模式1cm）。快门速度1/2秒～1/2000秒（夜景模式最长4秒），感光度ISO 80～1600。它还支持脸部识别、防红眼闪光、运动跟踪等，采用CCD防抖，并可使用高ISO辅助防抖。其有效像素为1400万，支持720p视频拍摄





同一地点无变焦（广角）与最大变焦拍摄对比，12.5倍变焦和24mm广角的效果都很好。24mm广角可在短距离内包容下较大的物体，边角也没有出现明显的变形，适合喜爱留影的用户；防抖功能则可保证远摄成像的锐利，适合风景拍摄



低光照条件下的拍照能力一般，这也是普通DC的弱项



奥林巴斯的魔术滤镜特效中，朋克（上）和素描（下）效果是比较特殊而惹眼的。它还支持夜景+肖像、运动、室内、烛光、自拍、夕阳、烟火、美食、文件、宠物等14种场景，并支持影像修复和编辑

总结：

奥林巴斯VR320可满足一般用户的拍摄记录需求，广角+远摄能力和丰富的场景设置和魔术滤镜特效，能带给用户相当不错的使用体验。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 奥林巴斯（OLYMPUS）
上市状态： 已上市
售价： 1700元
附件： 充电器、连线、说明书等
推荐用户： 普通家庭用户
咨询电话： 400-650-0303（客户服务热线）
相似产品： 松下ZS5GK、富士F305EXR等



金属商务范
联想V470笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

联想扬天V360系列是商业宣传上的一个成功例子，当然它的自身素质与性价比也是获得商务用户喜爱的重要原因，而其后继者V470也随着Intel新平台来到我们的面前，它是否有能力接替出色的V360/V460成为新一代商务人士的爱机呢？让我们来深入了解一下吧。

V470仍然沿用了V系列硬朗的外形设计，A面和C面为金属材质，不仅美观结实，而且提供了更好的散热能力和一定的辐射屏蔽能力。它采用下沉式开屏设计，因此整体可设计得更薄，而且转轴较粗，阻尼表现很好。



下沉轴设计有利于实现更薄的机体，但后方无法安排接口

这款产品采用巧克力块式键盘，键距较大，键帽略带凹陷，手感不错。键区上方为精心设计的装饰条，开机键和系统恢复键均位于其中，这里还隐藏着状态指示灯和扬声器开口，状态指示灯包括较为独特的APS（Active Protection System）硬盘保护技术指示灯，可提醒用户此时出现了可能对硬盘造成伤害的震动。由于独立快捷键较少，因此其Fn功能按键非常多，右侧几乎一半的按键都带有橙黄色的Fn功能标志。

V470的触摸板带有密集的凹坑，右侧为边条操控区，其左右键设计很特殊，虽然没有明显的突出，但下方留有一定空间，键程较大，操控较为舒适。另外在键盘区右下方带有指纹锁。

它带有3个USB接口及一个USB/eSATA接口，提供了VGA和HDMI视频输出接口，正面带有独显/核显热切换拨杆，在采用独立显卡时指示灯会亮起。其整机仅为2.17g，重量较轻，但由于电源适配器比较重，因此携行重量达到2.6kg。

项目	设置	核芯显卡	独立显卡
3DMark06	总分	3868	5176
	CPU得分	2495	2501
3DMark11	Entry	N/A	E947
PCMark Vantage	PCMark	5167	5394
	内存	3616	3656
	游戏	4142	4511
	音乐	5771	5780
	通讯	4832	4832
	生产力	4260	4287
	硬盘	3891	3889
Windows 体验指数	处理器	6.5	6.5
	内存	5.9	5.9
	图形	5.6	5.6
	游戏图形	6.4	6.4
	硬盘	5.9	5.9
Super π	100万位	18.705秒	18.580秒
WinRAR 3.93	多线程	2064kB/s	2061kB/s
街头霸王4	720p最高设置	21.48fps	54.60fps
生化危机5	720p中等配置	19.5fps	39.7fps



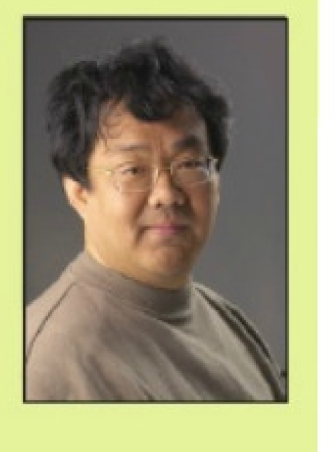
显卡切换拨杆

我们的样品采用酷睿i3-2310M处理器、4GB DDR3内存、东芝640GB硬盘、GeForce GT 520M独立显卡、DVD刻录光驱、英特尔1000BGN无线局域网卡、200万像素高清摄像头、蓝牙3.0模块，预装Windows 7家庭基本版64位操作系统。在测试中我们分别采用核芯显卡和独立显卡进行测试。

从测试成绩看，这款产品采用核芯显卡时完全可满足用户的日常办公应用，独立显卡则可保证中等设置下普通3D游戏的流畅运行，在商务应用之余可进行简单的娱乐。由于大面积使用散热良好的金属壳体，其运行温度也让人满意，底部和键盘面温度都控制在40℃左右（室温24℃），另外其续航时间达到了4小时左右，表现也不错。P

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

这是一款性价比不错的第二代智能酷睿笔记本，金属壳体和方便的显卡切换也是很吸引人的设计。关注性能的用户可选择价格较高的i7型号。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 联想（Lenovo）
上市状态： 已上市
售价： 4350～5999元
附件： 电源适配器、说明书、软件驱动光盘等
咨询电话： 400-822-2008（售前咨询）
推荐： 商务办公用户
相似产品： 华硕K43E等



自由无线打印
三星ML-1865W激光打印机

■晶合实验室 魔之左手

即使在基本实现了“无纸化”办公的现代办公环境中，打印机仍然是必不可少的设备，特别是可以高速精确打印的激光打印机。而在无线化风潮下，无线打印机也是市场的焦点所在，三星的ML-1865W就是一款面向低端商务市场的无线激光打印机。

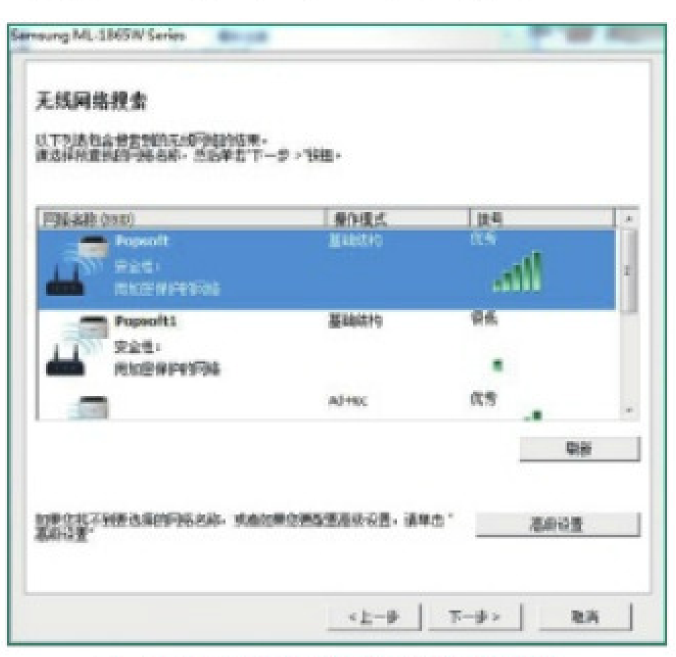


打印机未展开时

从外观来看，ML-1865W采用激光打印机常见的长方体造型，与三星灵动系列ML-1666非常接近。它边角圆润，进纸和托纸架均集成在机体内，机身尺寸341mm×224mm×184mm，是目前最小巧的激光打印机。

这款打印机采用375MHz处理器和64MB内存，支持主流Windows、Mac OS X和Linux操作系统。其分辨率达到1200×1200dpi，拥有8.5秒的首页打印输出速度，打印噪声低于50分贝，月打印负荷5000页。机身自带进纸盒容量150页，配用的MLT-D1043S硒鼓打印量约为1500标准页。

ML-1865W提供了两种数据连接方式，即USB和802.11n无线连接，在ML-1865W的驱动程序中包括了无线设置，进行设置后就能自动连接无线网络，既可为连接USB的电脑服务，也可脱离USB成为一台“标准”的网络打印机。它拥有WPS按键，对拥有WPS能力的路由器，只需按动路由器上的WPS按键，再按动打印机上的WPS按钮即可轻松完成连接，不需要借助电脑和驱动进行无线网络设置。



在驱动程序中设置无线网络



WPS按键

WPS（Wi-Fi Protected Setup，Wi-Fi保护设置）是由Wi-Fi联盟组织实施的认证项目，主要致力于简化无线网络的安全加密设置。在传统方式下，用户新建一个无线网络时，必须在接入点手动设置网络名（SSID）和安全密钥，然后在客户端验证密钥。Wi-Fi Protected Setup能帮助用户自动设置网络名、配置最高级别的WPA2安全密钥，具备这一功能的无线产品往往在机身上设计有一个功能键，称为WPS按钮，用户只需轻轻按下该按钮或输入PIN码，再经过两三步简单操作即可完成无线加密设置，在客户端和路由器之间方便地建立起一个安全的连接。

在实际测试中，我们以默认设置进行实际打印，它从休眠状态下到待机首页开始打印大约需要22秒，待机状态下的首页打印完毕时间低于8秒，轻按电源键可在休眠与待机状态切换。一般文本在默认设置下的单页打印速度约为4秒/页，接近标称值的18页/分钟（ppm）。打印质量相当不错，纸面干净，字体清晰牢固，而且机体发热量和噪声都不大。其采用的硒鼓目前价格为450元左右，价格适中。P



这是一款连接方便，体积小巧的实用型产品，完全能满足一般办公用户对打印速度和质量的需求，而且价格和使用成本也让人满意。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 三星（SAMSUNG）
上市状态： 已上市
售价： 1699元
附件： 连线、硒鼓、说明书、驱动光盘
推荐用户： SOHO用户和小办公室
咨询电话： 400-810-5858（热线电话）
相似产品： 兄弟2170W等



一起摇摆吧

17Vee体感手柄

■晶合实验室 魔之左手

自从Wii和iPhone分别开启了游戏和手机的体感时代后，这几乎成为了所有产品的必备功能，由于国内玩家的特殊情况，在电脑上玩体感游戏一直是国内玩家的希望，17Vee的产品就是面向这些需求的。17Vee目前推出了两款体感设备：“专业”手柄和可用于体感操控的手机，我们这里介绍的是其中的手柄产品。



《七剑群侠传之降魔录》试玩中

在配置方面，这款产品和Wii有相似之处，游戏主机即为用户的电脑，其上连接有无线手柄接收器，分为蓝牙和红外接收器，均采用USB接口。随机附赠的游戏大厅软件带有相应驱动程序，可直接检索连接操控装置，其中包括了多款试用版体感游戏和游戏购买、下载链接。其支持的游戏包括单机和网络游戏，其中有一些自行开发的大型游戏，如单机RPG《七剑群侠传之降魔录》。

17Vee体感操控基本可实现界面的空中鼠标和大部分游戏内的操控能力，不过某些试用版游戏中仍存在手柄无法控制游戏选项、左右移动需要使用十字键等不太完善的现象。另外尽管红外接收器已尽量安装在正前方以正确感受手柄位置和运动，仍会出现手柄超出范围等问题。P

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



17Vee是一款非常适合家庭休闲娱乐甚至体育锻炼的游乐设备，不过软件并不算非常成熟，希望今后能继续完善。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

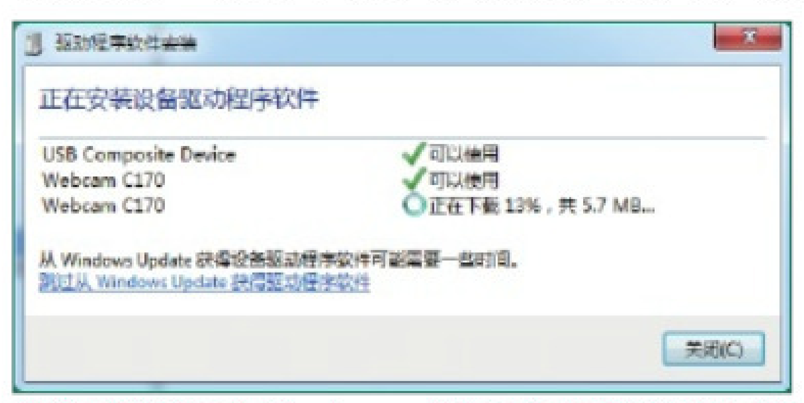
厂商： 北京德信互动网络技术有限公司
上市状态： 已上市
售价： 699元（手柄，含接收器）
附件： 电源、数据联线，说明书等
咨询电话： 400-810-1717（订购热线）
推荐： 喜欢运动，新奇感的休闲玩家
相似产品： Wii游戏机、唯优电脑体感外设等



高清也低价
罗技C170/C110摄像头

■晶合实验室 Red

前不久，罗技同时发布了两款价格较低，但性能却属主流的摄像头产品——C170和C110。它们都为偏长的椭圆形设计，带有便于使用的固定夹，可放置在笔记本电脑或液晶显示器上，也可置于桌面上。两款产品都支持即插即用，连接USB后无需安装特殊软件即可使用。由于支持罗技"Fluid Crystal"技术，用户还可在官网（www.logitech.com/downloads）下载应用软件，使用后摄像头的性能将被完全发挥出来，对图像、视频、音质的提升均比较明显，另外该软件还可与使用同样软件的其他用户进行视频通话，具备即时通讯功能。两款摄像头在外观、参数上都有共通之处，定价仅相差20元。



插入摄像头后Windows 7自动识别并下载更新驱动

1.增强外观与拍照——C170

相比之下，C170的外观显得更加时尚，其正面外壳材质非常光滑，采用了膜内漾印工艺，其Logo也显得立体感十足，与黑色笔记本电脑搭配时视觉效果更出色。C170的镜头两侧分别是麦克风与状态指示灯，布局方式与C110完全一致，不过由于正面装饰不同，C170看起来层次感更好，镜头仿佛内嵌更深。"500万像素"也是C170的特性之一，但它是由软件优化而来，给人感觉噱头成分更多。我们通过实际对比认为，C170和C110的拍照效果差别不明显。




C170的外观与笔记本电脑完美搭配

2.突出性价比——C110

C110与C170有着相同的固定夹，调整时的阻尼感也一致，完全可以拆卸互换。C110正面外观十分简洁，灰色的磨砂表面上印有罗技的Logo，左侧镜头深陷外壳之中，周围配有螺旋状条文，视觉效果逊于C170，但多了一些可爱的气质，看上去好似一块鹅卵石，观者的注意力更容易被它圆圆的边角吸引。C110的拍照像素为130万，同样是经软件优化而来，当用于腾讯QQ视频聊天时，它与C170的效果基本一致，因为最大分辨率被腾讯QQ限制为640×480。



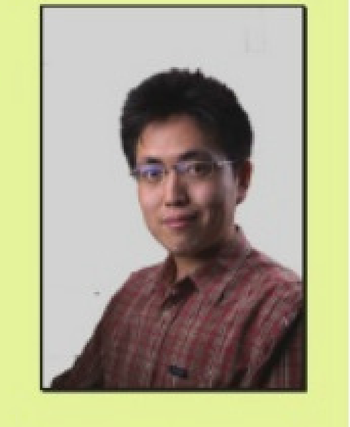

C110形状可爱，没有过多的装饰，好似一个鹅卵石

罗技C170/C110参数对比

项目/产品	C170	C110
拍照像素（软件增强）	500万	130万
视频分辨率	1024×768	1024×768
麦克风	内置	内置


分别开启所支持的最大像素拍摄，上图为C170（分辨率2592×1944），下图为C110（分辨率1280×1024），两者的画面表现基本一致，若只作网络聊天使用，C110的性价比更高一些

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



C170、C110都以性价比为卖点，后者的价格更低，可是外观上做出了一定妥协，两款产品的视频效果可圈可点，麦克风也具备降噪功能，非常适合用来替代笔记本电脑的内置设备，能带来视频与语音通话质量的明显改善。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： 罗技（Logitech）
上市状态： 已上市
售价： 99元（C170）/79元（C110）
附件： 保修卡等
咨询电话： 800-820-0338（客服热线）
推荐： 家庭用户
相似产品： 罗技C210



语言文字的规范之争
给力不给力

■本刊记者 冰河 生铁 坏香橙

语言文字变迁谈

记得侯宝林大师有段著名的相声，内容是两人关于夜里上厕所的问答，在经历了啰嗦版的表演之后，又用各地不同的方言进行了精简版的演绎，一问一答，4句对话，结果北京话用了16个字，山东话用了12个字，上海话用了8个字，最简单的则是河南话，“谁？我。啥？尿”4个字就将整件事情描述得一清二楚。各地方言的有趣对比，让台下的听众开心大笑。虽然这个相声小段涉及到上厕所这样的“低俗”话题，但是侯宝林先生将它处理得非常合理，各种方言的出现也没有对台下观众造成接受障碍，反而成为了乐趣所在。

相声固然是为了逗人一笑而诞生的民间艺术，但其中反映出的文化内涵——中文语言文字的包容性和适应性——却是客观存在的。虽然各地方言不同，发音不同，但如果选择的是正式书面文字的形式，那么来自不同地域的异乡人最终都可以完整地理解所要表述的内容。说起来，造就这种整洁高效的局面还是秦始皇的功劳，在他统一六国之后，下令“书同文，行同轨”，把秦相李斯编纂的小篆文字作为通用标准，将六国地域的文字统一规范化，形成了中华民族的文化符号。

此后，虽然中国历史经历各个朝代兴衰，间或有异族统治，但中华民族的文化和历史还是通过文字传承了下来，为后人所理解。无论后世对于秦始皇和李斯的功过如何争议，对于统一文字这件伟业的态度都是表示肯定的。

不过，熟悉中国书法艺术的人也知道，即使文字得到了统一，但发展至今中文的书写也经历了很多变迁，从篆书演化到隶书，又形成楷书和草书，字体的演化形成了中华书法艺术的独特魅力。其间还经历了多种变化，在此不可不提一下著名的大奸臣秦桧，虽然此人遗臭万年，但我们现在所广泛使用的“仿宋”字体却是由此人书写定型并推广的，只是由于秦桧在历史中留下的名望实在是过于不堪，以至于如今没人愿意提起这件往事，以免影响了仿宋字的推行。但是，中文文字一直在经历演变，适应历史的进步，这一点毫无疑问。

另一方面，中文语言的口音也是经历了诸多变化，可以确认的是，在秦始皇的时代，语言的统一是向着当时的政治中心咸阳靠近的，因此标准发音估计和现在的陕西方言近似。后来随着政治中心和文化中心的变迁，全国通行的标准口音也不断变化，现在可以知道的是汉晋时期流行的是洛音，唐朝又回归秦音，经历五代十国之乱后，宋朝的语言和文字也经历了洛音和吴音的两种变化，谁让宋朝也经历过北宋和南宋两个阶段呢。这两种口音在如今的日语中尚有体现，也是中国古代文化输出的侧面证明。直到明朝永乐帝迁都北京之后，直隶一带的口音才成为新的流行风尚，这时的口音和文字与现在已经相当接近，谁要是穿越回去落地之后也不至于感觉来到了国外。关于以上这些内容的详尽分析，有兴趣的读者可以去参阅著名语言学家，新中国第一部语文课本内容制定者之一王力先生的著作。不过，对于现代人来说，最熟悉同时也是中文语音文字在近代所经历的最大变化，应该是民国时期的新文化运动，由陈独秀、刘半农等人致力推动的白话文对当时的社会造成巨大影响，其功过如何至今依然争议不休。不过可以确定，这场运动很有效果，至少我们现在所通行的日常交流语言就是建立在白话文基础上的。而在我们学习过的历史课本中，对于白话文运动的历史地位给予了相当的肯定，认为是打破语言文字过于精英化的革命，有利于教育的普及并促进社会进步。

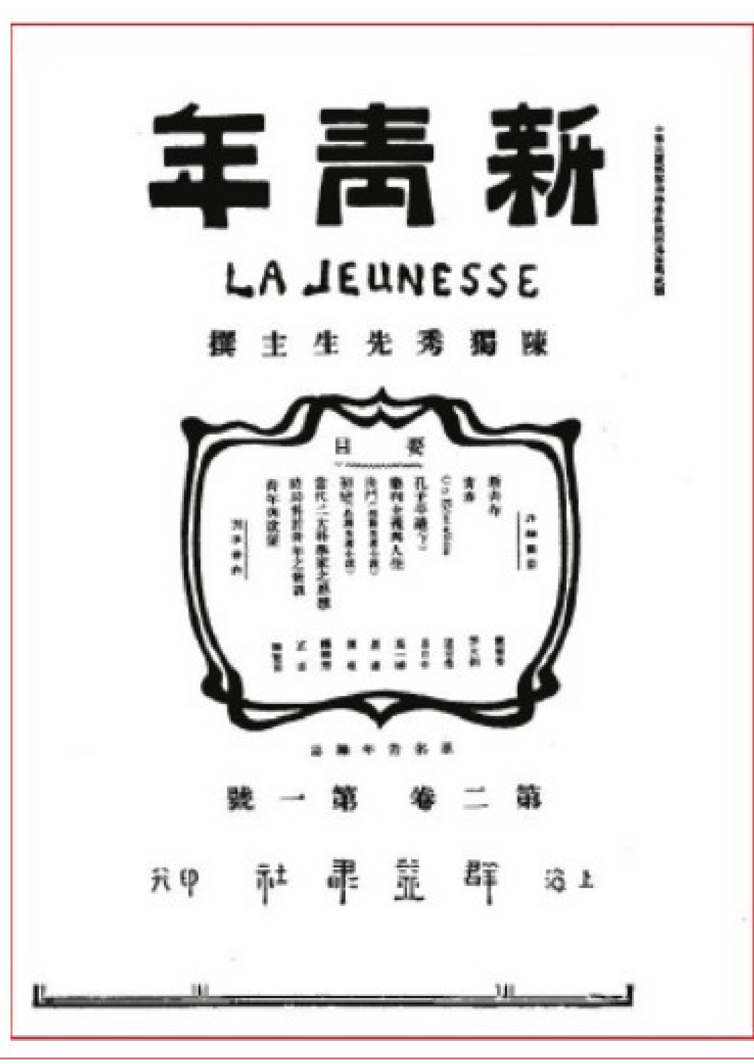
综上所述，我们可以看出，每一次语言和文字的变化，其背后都隐藏着社会政治、经济和文化的巨大变动。世易时移，如今的中国社会又一次经历着经济和技术的巨大变化，互联网的降临让语言和文字的变化又一次不可避免地面对着更多的冲击。除了各地方言所面临的被弱化，互联网上所流行起来的独特文化和用语也在不断地向现实中反向渗透，由此引发了诸多争议。例如中国官方第一报纸《人民日报》在头版头条上使用“给力”这一词语做新闻标题，就曾引起社会各界广泛热议。而最近的一次事件，则是在2011年5月末的高考前夕，传出上海高考阅卷负责人声称语文试卷的作文将严禁使用互联网用语的消息，对于已经习惯使用互联网用语在现实中进行交流的年轻一代造成了不小的冲击。虽然后来这个消息被证明纯属谣传，但互联网对中文语言文字的影响和争议，其能量依然不可小觑。

中文的语言和文字还能不能变化？“神马”“给力”这些词汇是不是只能在互联网上生存？虽然这些问题看上去不会像房价涨落那样立刻影响国民经济的走势，但无形中却在影响着中华民族文化的走向。究竟该怎么走下去，目前看来似乎并无答案。语言和文字终究是为人服务的，虽然官方的强力规范统一能够产生巨大的作用，但对于无形之间产生的细微变化却不一定能够进行有效的约束。面对互联网用语对现实用语的冲击，是“堵”还是“疏”，其实是个很值得研究的话题。



仿宋體

秦桧发明了“仿宋”字体



新青年

LA JEUNESSE

陳獨秀先生主撰

第二卷第一號

上海群益書社印行



1917年1月，胡适在《新青年》发表题为《文学改良刍议》的文章，这是白话文运动的公开信号，白话文运动带来的语言地震，远比网络对于中文的震撼要大得多



人民日報

RENMIN RIBAO

人民网 网址:http://www.people.com.cn 手机:http://wap.people.com.cn

2010年11月 10

人民日报社出版

CN 11-0065

今日24版

改革攻坚迸发动力 政策创新激发活力 厚积薄发释放能力

江苏给力“文化强省”

中国官方第一报纸《人民日报》在头版头条上使用“给力”这一词语做新闻标题，曾引起社会各界广泛热议

网络用语是“神马”？

“神马都是浮云”，这恐怕是眼下最为人所知的互联网用语。有趣的是，这句话究竟算不算互联网用语，也存在很多争议，有好事者从各地方言中寻找证据，以证明这句话早已存在于地方方言中，算不上什么新发明。其中，最有力的证据来自于上世纪70年代上海美术电影制片厂的经典之作《大闹天宫》，其中孙悟空大闹天宫时就有一句“你玉帝老儿算神马东西？”——由此可见，在互联网还不知是“神马”的时候，这个词就早已存在并被应用了。不过谁也无法否认，这个生造词的广泛流行却是不折不扣地拜互联网所赐。类似的用语还有“给力”、“坑爹”等，但对于如今的年轻一代来说，“网络流行用语”这个新生名词涵盖的范围实际上还要更大，诸如“咆哮体”“凡客体”以及“火星文”等等在国内互联网领域司空见惯的内容都被囊括其中。虽然这些用语的根源依旧是现实语言，但由于其独特的格式、语气和内涵，在互联网上大行其道，获得了现实语言所没有的影响力似乎也是理所当然。其实，对“网络流行用语”这个问题感兴趣的人如果把眼界放宽，多多搜集一些资料，就会发现在国外互联网的舆论交流环境中早已存在类似的概念。

与国内互联网仅仅十余年的普及历史相比，从诞生发展至今已有几十年时间的国外互联网在无数用户长期不懈的交流使用过程中，已经自然而然地形成了多种多样独特的语言模式。同时，尽管互联网的建立主旨是“把世界变成一个互通有无的整体”，但是由于来自不同国度的参与者各自拥有不同的社会文化背景，使得最终形成的网络流行用语呈现出鲜明的区域特性。下面，就让我们来看看几项具有代表性的国外互联网流行用语范例，体会一下来自异国的网络文化特色吧。

首先，作为国外早期网络流行用语的代表，“1337talk（别称leetspeak）”就是个不错的分析实例。这种奇怪的习惯用语最早出现于20世纪80年代的西方互联网BBS和聊天室中，至于诞生的缘由如今早已无法详细考证。不过，一般的看法认为，“1337talk”的最基本特征就是利用替换单词关键字的方式来避免检索追踪，因此，在格式上这种习惯用语的特点较为接近于传统的“行话切口”与加密电报码，至于使用人群的身份则以早期的黑客群体为主。虽然如今这种小众语言已经随着不断的以讹传讹而变得难以制定精确的词汇对照表，但是某些特定用语的解读方式还是被流传了下来——例如，“h4x0rz”翻译过来就是“hackers（黑客们）”，而“leet”、“l33t”乃至“1337”实际上就是“elite（精英）”的意思，由此可见，“1337talk”与“leetspeak”的真正含义实际上就是“精英用语”这种概念。

从某种程度上来说，“1337talk”的存在可谓是印证了早期互联网用户对于“黑客”这一群体的主观印象：一群掌握着娴熟电脑技术、在互联网上神出鬼没并用局外人难以理解的行话语言进行交流的神秘人物。当然，随着互联网不断地发展进步，如今的“1337talk”早已脱离了最初定义的应用范畴，变成了一般互联网用户也可以自由使用的习惯用语，不过尽管如此，这种历史较久的习惯用语所包含的“行家”涵义依旧被保留了下来——当然，仅仅在形式上而已。

除了诞生于互联网早期阶段、拥有“技术流”象征意味的“1337talk”之外，某些与“精英”关系不大的一般网络流行用语同样也拥有不短的发展史。众所周知，互联网不是一天建成的，宽带互联网更不是一天就普及的，国内互联网如此，国外互联网自然也不例外——在享受视频网站提供的流媒体在线欣赏服务之前，很长的一段时间内，


孙悟空真的说过“你玉帝老儿算神马东西”吗？



网络流行语无不根植于令人感同身受印象深刻的事物，所以很容易得到广泛的认同，图为2008年某房地产企业广告



1337talk挂牌，铭文的意思是elite skills（高技术、高水平）

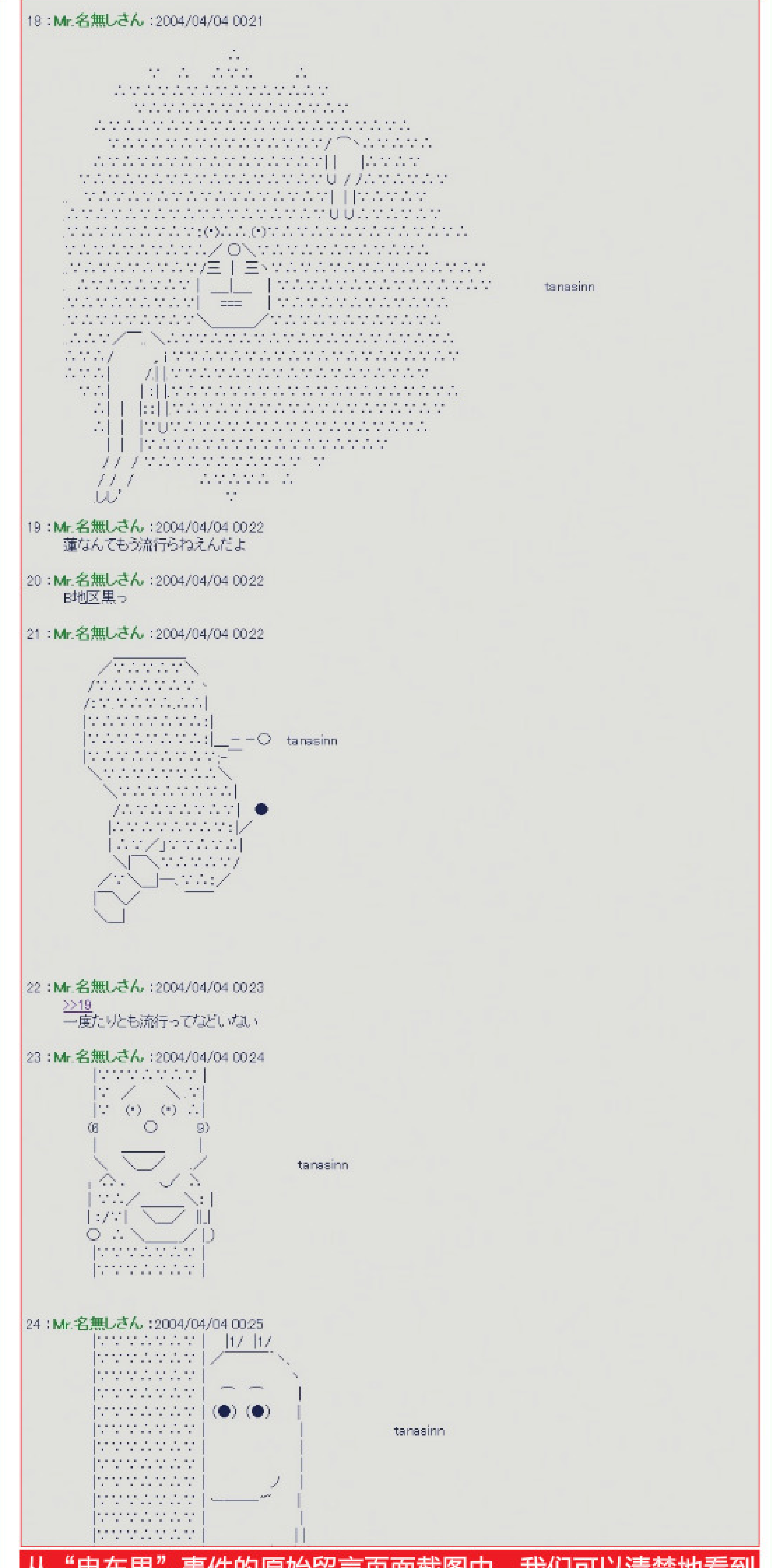


lolcat示例，你能看懂上面的这几句话是什么意思吗？

要想体验文字之外的交流内容，形形色色的上传图片就是大众互联网用户唯一的选择。而随着留言板贴图模式的进一步普及，某些围绕着这个主题发展起来的习惯用语也逐渐进入了大众主流网络用语的范畴，这方面的典型代表就是“lolskp”。说实话，相比于前面介绍的“1337talk”，这种古怪的文本语言格式发展历程要更为奇特一些：最初，不少喜欢猫咪的网络用户认为单纯的图片内容缺乏感染力，于是自发地使用了一种词汇量较少、语法不规整且大量采用谐音格式的语言为自己上传的猫咪照片配上了对白与台词，由于这种奇妙的语言格式成功地营造出了独特的幽默氛围，因此在出现不久之后就得到了一般用户的普遍支持，进而广泛流行起来，它的名称也脱离了“猫语”的范畴，进一步发展成为“lolspk（也叫lol speak）”。如今，“lolspk”已经形成了许多约定俗成的构词模式，例如“s”往往会写成“z”、“ing”会省略最后的“g”等等，除此之外还有一些常用的词组和句子，比如“o hai！”、“i is in ur xxx, xxxin ur xxx”以及“I can haz cheezburger？”等等，更有好事者撰写了一整本的《lolcat bible》并且堂而皇之地上架出售，“lolspk”的影响力由此可见一斑。

无论是“1337talk”还是“lolspk”，这些诞生于英语环境中的网络流行用语无不带有强烈的地域文化特色。那么，除此之外，在使用非符号化语言的互联网区域中也存在独特的流行用语吗？答案当然是肯定的。就以位于我国东方的岛国日本为例，在这片充满御宅族气息的网络环境中，曾经诞生过一种生动形象且活跃至今的互联网流行字符用语，那就是“颜文字”。

和应用范围遍及全球的英语相比，主要使用区域仅限于日本国内的日语显然在受众规模上要逊色不少，正因如此，在国际互联网环境中能够大放异彩的“颜文字”并没有把表述方式局限在语法含义的范畴内，而是进一步扩展成为了一种以形象表达为主要途径的图形描述符号。虽然从形式上来看，“颜文字”的格式与传统的ASCII码符号比较接近，但是从实际的表现效果来看，“颜文字”无论在形象化还是艺术性方面的得分都要更高。举个例子，ASCII码的代表字符是表示微笑的“:-)”，要想理解这个符号的含义必须把视角向左旋转90度才能看懂，但对于颜文字来说，拥有相同含义的字符不仅包括常见的“^_^”和“^o^”这些一眼望去就能心领神会的模板，更可以用单独的“w”来表述“微笑”这种含义——这个字母在“颜文字”中代表的意思其实是两边翘起的猫嘴曲线形状，从形象上来看与表示笑脸的唇线无疑是非常接近的。总而言之，和ASCII码相比，来自日本互联网环境的“颜文字”所代表的含义无疑要更为丰富，并且在无数日本御宅族不断的完善之后更是形成了一套独具韵味的特色文化，这方面最直观的例子就是



从“电车男”事件的原始留言页面截图中，我们可以清楚地看到多姿多彩的“颜文字”回复内容

在描述御宅族恋爱史的电视剧版《电车男》中出现的镜头：面对饱受挫折的主角在留言板上发出的求援，众多围观的御宅族作出的回复不仅仅有最普通的“加油”“坚持住”一类的字句，更有无数惟妙惟肖由字符组成的“颜文字”内容夹杂其间。说句实话，暂且不论整件充满浪漫色彩的轶闻趣事到底存在多少虚构成分，单从“颜文字”在剧中强大的表现力来看，无论是电视剧的主角还是坐在电视机前的观众深受感动都是情理之中的必然结果。

走进现实的网络热词：“给力”依旧？

看过了来自国外互联网环境的流行用语示例，在介绍的最后，让我们收回视野重新审视一下来自身边的网络流行语吧：尽管在大众用户的印象中，国内的网络流行语言最显著的特色就是花样百出与昙花一现，但事实上，如果把视野缩小到娱乐化的主题范畴中，我们依旧可以找到一些流行时间较长的经典用语，例如“253”和“874”：这两个数字编号的含义与谐音并无关系，它们的真正起源是国内著名综合论坛“猫扑（mop）”的BBS表情编号，其中，253号表情的

内容是一张留着"月带头（日本武士传统发型）"的绿衣小人不断跪拜的Gif图片，引申的含义即为"佩服"和"崇拜"，同时这个论坛表情也就是在如今大部分BBS上盛行的"跪求"一词的起源。至于"874"的来源途径与含义解释也和"253"一样，由于"猫扑"在国内互联网BBS的发展史上占有极为重要的地位，因此随着越来越多的用户一传十十传百的引用推荐，"253"和"874"也就成了流传至今经久不衰的国内互联网习惯用语代表。除了上面这两个数字编号之外，随着国内宽带网的普及，某些原本仅属于小圈子习惯用语的词汇也摇身一变成为了互联网的流行语言，这方面最典型的例子就是"口古月"——这个看上去不知何解、读起来铿锵有力的古怪词汇实际上是一个被拆分为3个单字的拟声字，来源则是在我国香港特别行政区极为流行的"港漫"。众所周知，和在全世界范围内广为流行的日式漫画相比，来自香港的本土漫画最大的特点就是线条硬朗、剧情豪迈且充满了各种各样莫名其妙的热血爽朗气概，在这种"语不硬派死不休"的环境氛围影响之下，各种霸道强横的台词句式可谓层出不穷，"口古月"就是其中受众最广的代表之一：这个拟声词原本是主角人物用来表示愤慨态度的常用发语词，由于其中包含的气魄实在是过于强势并且根本无法用一般输入法拼写出来，因此无数奉行"欢乐至上"原则的大众网民索性将错就错，直接把这个生造词拆分成了3个独立的字符在互联网上大肆应用，并且一步步流传至今。尽管"港漫"本身属于正规出版物不假，但是这种特殊用语的广泛流传绝对与互联网的发展脱离不了关系，因此把"口古月"列为网络流行用语可谓当之无愧。

列举完毕国内外盛行一时的互联网流行词汇示例，让我们再把话题回归到原点：对于传统的媒体环境来说，这些诞生自互联网拥有独特文化背景的词汇到底拥有多少实际价值呢？的确，《lolcat bible》可以光明正大地登上B2C网站的货架，《电车男》的小说版亦是将源自留言板原文的"颜文字"内容原汁原味地收录其中，而就在不久前，《人民日报》的头版标题中也出现了"给力"这个互联网流行用语词汇。但是，根据以上例证是否可以片面地得出"网络流行用语走入传统媒体是不可逆转的发展趋势"这个结论呢？这不好说。且不论"网络流行用语"难以详尽定义，很多网络流行用语本身在现实中就有一定的群众使用基础，即便流行也难以归功于互联网。即使是某些没有推广应用基础，却因互联网而红的新词汇，能否真正被象征社会主流文化的传统媒体所接受，也受到很多因素的制约。对此，某位在传统平面媒体就职多年的从业者就有自己的看法：

我先简述一下我的个人背景，这关系到我下述内容的立场根源。我工作后从事过1年电视广告职业，之后又在IT类平面媒体从业达11年。对于媒体对语言文字的把握需求，虽很难说有什么独到的见解，但耳濡目染、亲力亲为之下，也肯定会有一些个人的看法。

我认为，媒体对文字的把握，首先要根据具体情况具体分析，随时可以根据具体情况进行变通，我想这也是一个人的职业素养的表现。网络媒体强调信息量，强调新鲜、活泼，某种程度上还左右着社会话语的流行趋势，那么如果我在一家网络媒体任职，我会毫不忌讳地使用一些来自民间、来自青少年、来自互连网的流行用语。当然，如果我负责的是重要的国际、国内新闻主题板块，我也会把"叙述客观""描述清晰"和"态度庄重"作为选择词汇用语首先要考量的要素，这是网络媒体的特性决定的。而我所从业时间最久的一家媒体，是IT行业中的一家老牌的平面媒体。这样的媒体，它在各方面都有自己的传统和特点。虽然平面媒体也需要求新求变，但这个改变我想应该是缓和的、渐进的。

上面谈的是在文字把握方面，要符合自己从事媒体的具体特点。下面想谈的是平媒的特点决定了我对新鲜词汇的使用原则。平媒的主要特点之一就是便于保存，我们在日常生活的经验中，不乏经历过这样的情况，即偶然找出了十几年前的某本杂志，顺手就能拿起来翻阅。而图书馆等机构也会保留杂志，这也是日后人们研究了解某一阶段时期具体情况的一项参照。所以平面媒体对文字的把控十分严谨，不仅要把字、词、句的错误用法减少到最低限度，而且还需要做到：1、非专业人士可以读懂专业类内容的介绍，这就要求文章的内容深入浅出；2、要做到10年、20年甚至30年之后的读者，可以在查阅当前的报刊时，不会产生阅读障碍。

由于这样的标准，使我在工作中对于网络流行用语的使用比较谨慎。在社会的发展过程中，一定是发展变化越快的时期，新产生的词汇数量就越多。而在另一方面，随着时代的进步，一些符合当下社会情境的词汇和用语又渐渐归于消亡（想一想我们在读鲁迅文集时常常会看到的那些针对用词、用语的批注）。就算我无法在工作中达到100%符合前文规则的理想境界，但我至少可以让工作的成果向前面提到的两点原则尽量靠拢——这依然需要具体情况具体分析。以当前的网络流行语来举例，当"给力"这种由网络上的年轻人发明创造的词汇，在达到一定的社会认知度后，我会选择在平媒的文章中出现，从原则上来说，这样的词汇即便渐渐不再流行，我们也可根据字面意思读懂它的含义。而对于根植于网络论坛而诞生的诸如"沙发""兰州烧饼""草泥马""神马""打酱油的"等词汇和短语，我会尽量少用。在编辑作者的文章时，除非特别符合原文的感觉和节奏，否则我一般都会尽量用别的词汇来代替，理由就是它们不符合上一段中我所提到的两个标准。"沙发""兰州烧饼"是当前论坛中的流行用语，



羊驼，这种产于南美洲的秘鲁及智利的高原上的耐寒动物，因为它比较奇怪的形象，在中文互联网领域被当作了"国骂"的谐音符号

在论坛这样的网络形式消失后，解释起来就比较麻烦，而“神马”“打酱油的”也是特定时代情景下的发明，过了这个时代，它们自身的讽刺等多重含义也就不复存在。“兰州烧饼”“草泥马”等本身也就是脏话的变体，不用说它们也不适合在严肃的正规刊物上出现。这些说法听起来复杂，但在实际工作的处理中并不麻烦，全凭编辑、记者等媒体从业人员自身的把握能力和把握感觉进行判断。

瞧，遇到较真的媒体工作者，“网络流行用语”面对的门槛还是很高的。谁让这些热词本身就鱼龙混杂呢。媒体工作者身上都背负着巨大的社会责任，对此谨慎小心也是正常不过。不过有一点变化是可以看到的，就是中文有很强的自我净化能力，能够将种种低俗、粗鲁的用语演化出更多新的意味，比如众所周知的“雄起”就是。互联网的流行词汇经历一段时间的沉淀和变迁后，成为公众所接受的正常词汇，逐渐被更广泛的领域所接受，这并不是什么没指望的事情。

网络语言的流行与常见错用词的辨析

■《大众软件》杂志社社长 宋振峰

网络语言的出现给平面媒体带来了很大的冲击，一方面网络语言生动活泼、标新立异、灵动多变，其表现力丰富多彩，使平面媒体自叹不如；另一方面网络语言不守词法、语法、文法，纵横恣睢，大部分词汇生命力极短，流行几个月就被冷落一边，这使得大部分词语难以登上平面媒体的大雅之堂。个人认为，在正式出版物中能否使用网络语言，要区分几种情况。

——某些流行时间较长，已被大众接受，又不易引起歧义的网络词语，可以在一般出版物中视具体情形适当使用。如美眉、登陆、聊天室、驴友、给力等。

——某些借用谐音、极易引起歧义的网络词语，一般不应在正式出版物中使用，某些娱乐性刊物或通俗出版物确有必要使用时，应该加上引号。如果不加引号，等到流行期一过，以后的读者可能不知所云（即使加了引号也可能不知所云，但可减少误解）。如杯具（悲剧）、童鞋（同学）、内牛满面（泪流满面）、围脖（微博）、斑竹（版主）、酱紫（这样子）等。

——某些故意写错的网络词语，包括所谓“火星文”，不可用在正式出版物中，这是捍卫汉语语言纯洁的最低要求了！如赤果果、风流周党、走召弓虽（超强）等。

——那些低俗的恶搞词语，坚决不能用在任何正式出版的平面媒体上。如卧槽泥马、捉奸不及提裤之势等。

6个普遍的错误

下面列出的6个词或词组，是这些年来在大众坚持不懈地望文生义、张冠李戴、移花接木、将错就错等等的努力下，终于普遍用错或写错的例子，符合原意的用法反倒不多见了。其中有些词或词组平时较少出现，但人们对其误解却很普遍。而且这种错误如今在互联网上非常普遍，需要指明。

1.差强人意。意义：大体上还能使人满意。

误：这项政策虽然已经实施了半年，效果却依然差强人意。

误：她虽然拥有超一流的实力，但交出来的却是一份差强人意的成绩单。

估计是因为有这个“差”字，让人觉得它代表的意思是“很不咋的”。

2.滥觞。觞指酒杯。意义：江河发源的地方，水少只能浮起酒杯。今指事物的起源。

误：前两年还冠以“专业用书，内部发行”的人体艺术书刊，如今已赤裸裸充斥于街市……“人体风”的滥觞现象，引起有识之士的忧虑。

同上。因为这个“滥”字，让人把它跟“泛滥成灾”连在一起。

3.令人侧目。侧目：不敢从正面看，斜着眼睛看。形容畏惧而又愤恨。

误：这一崇高荣誉，使他走到哪里都令人侧目。

该用“瞩目”的地方，很多人却奇怪地用“侧目”，大概是认为“侧着眼睛看”表示敬重吧。

4.独辟蹊径。意义：独自开辟一条路。比喻独创一种新风格或者新方法。

误：他另辟蹊径，寻找到了一种新的合成方法。

“独辟”有“独创”之意，而且“独辟蹊径”是固定成语，用“另辟”就说不通了。

5.不管是……抑或是……。抑或：连词，表示选择关系。有“或是”“还是”之意。

误：不管是自己应聘到的工作，异或是别人介绍的工作，你都要问清楚工资待遇。

误：不管是生，亦或是死，我都深深地爱你。

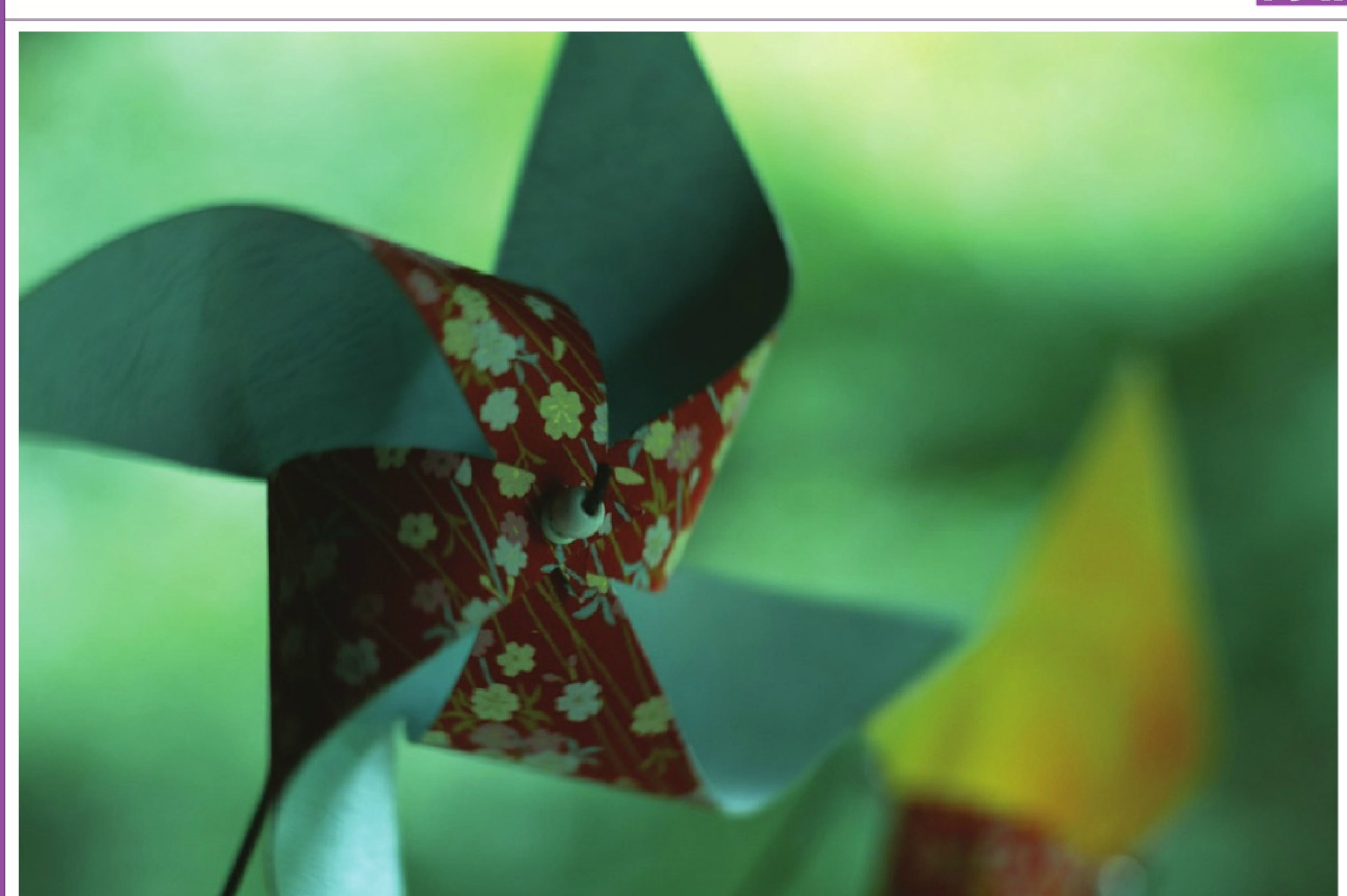
“异”和“亦”含有“另外的”“也……”的意思，而“抑或”是个书面语，很多人不了解，所以误用就是很自然的了。

6.唏嘘不已。唏嘘：哭泣后不由自主地急促呼吸。

误：这段不伦之恋，毁了两个原本平静的农村家庭，让旁人唏嘘不已。

误：两位老选手谈起赛事现状，都唏嘘不已。

这个词普遍用得太过，太夸张。两个家庭毁了，旁人都要哭泣，哭完了还伤心地抽泣吗？用“感叹不已”“感伤不已”就足够了。P



轻弹吉他哼唱同桌的你
——6大主流同学录网站横向评测

■北京 PCTMG

金色7月，又到了毕业分别的时刻，这个充满了收获的时节不免也多了几分伤感。为了能使彼此都铭记住对方，即将离校的同学们纷纷选择了撰写同学录的方式进行留念。如今，随着技术的发展，网络同学录作为网络时代的产物开始逐渐取代纸质泛黄的传统同学录，为我们提供了一个呵护友情的崭新平台。通过网络同学录，我们可以更方便更快捷地与昔日同窗取得联系，更可以随时关注一下老友的动态，等到多年之后的重聚时刻，可能会对彼此的成长百感交集，但友情不会因时光的流逝而变得淡漠。

网络形式的同学录种类很多，对于诸位毕业的朋友们来说，到底应该选择哪一款呢？在此，我们选取“Chinaren同学录”“中国同学录”“网易同学录”“同学网”“中华同学录”以及“腾讯朋友”这6款主流网络同学录展开了一次横向评测，为各位即将毕业的同学们提供了一份客观真实的选择参考资料。

同学录网站介绍

1. ChinaRen校友录

网站链接：http://www.chinaren.com/

ChinaRen（图1）是搜狐旗下华人最大的青年社区，是中国互联网公众论坛的第一品牌，也是中国互联网主流人群获取资讯和交流最大网络平台。ChinaRen拥有中国规模最大的校园社区，堪称年轻人的新家园，“动感、潮流、年轻”是它的主张。ChinaRen拥有超过1亿的注册用户以及每日2.5亿的页面下载量，特色功能是提供了空间、校友录、社区、群组等服务栏目。



2. 中国同学录

网站链接：http://www.5460.net/

中国同学录（图2）创办于1998年5月4日，是国内创办最早以同学用户数据为基础的专业综合类网站，亦是一个真实性较高、规模不断增长的海量个人资料数据库，更是一家用户忠诚度很高的虚拟社区。5460的名称取自中文“我思念你”的谐音，朗朗上口，使得“中国同学录”怀旧风格的栏目特色，以及为走出校园的同学校友提供服务的用户群定位理念更加深入人心。



3. 网易同学录

网站链接：http://alumni.163.com/index.htm

网易同学录（图3）是由网易独家承办的网络交流平台，是中国老牌的同学录，它为广大使用者提供了留言，照片，通讯录，联络方式等服务。依托网易庞大的用户群基础，网易同学录成为了我们联系昔日同窗的一项很好的选择，不过其最近更新速度较慢。



4. 同学网

网站链接：http://tongxue.com/

同学网（图4）成立于2006年5月，早期曾经是海外规模最大的华人留学生社区。2007年3月，网站正式进入国内市场，成为了中国最早的校园SNS社区之一。同年11月，网站与中国教育网达成了战略合作，正式推出融合多元网络文化的新版同学网。目前，这家网站是一款集校友录、即时通信、虚拟社区、Blog、相册、全天不间断多语网络电台与杂志期刊等高效互动功能于一体的网络交流平台。



5. 中华同学录

网站链接：http://www.cncls.com/

中华同学录（图5）是一家真人社交网站，通过它我们可以与朋友、同学、同事以及校友保持更紧密的联系，及时了解他们的动态，与他们分享我们的生活和快乐。中华同学录力求打造中国规模最大的真人网络同学录，为用户提供一个更舒适的虚拟交流平台。

6. 腾讯朋友

网站链接：http://www.pengyou.com/

“腾讯朋友”（图6）是腾讯公司倾力打造的网络社交新平台，为用户提供行业、公司、学校、班级和熟人等真实的社交场景环境。2011年1月6日，腾讯公司正式宣布旗下社区QQ校友升级为“腾讯朋友”，同时全面启动“腾讯朋友”的独立域名，针对用户人群的实际需要推出一系列的专属功能和应用，全方位涵盖了用户的工作和生活，满足用户一站式的社区互动需求。





一、同学录界面对比

对于一般用户来说，一款同学录评价的好坏，外观效果的影响很大，试想有谁愿意整天面对着枯燥死板的面板进行操作呢？优秀的外观设计能让我们轻松找到想要使用的功能，便捷地与同学进行联络。下面，就让我们逐一看看这几家主流同学录为我们留下了怎样的第一印象吧。

1. ChinaRen校友录

ChinaRen校友录默认使用明快的亮橙色作为主基调（图7），布局上采用了典型的3栏式设计：左侧的工具栏列出了我们常用的日志、照片等功能，网页的中部为选项卡页面形式，可以分别以“学生生涯”、“好友动态”两种模式进行显示。其中比较有特点的就是“学生生涯”模式，可以把我们的好友信息按照大学、中学、小学进行分类，管理很方便。

2. 中国同学录

清新淡雅的草绿是中国同学录留给我们的第一印象（图8）。虽然它同样采用了3栏式布局，功能上却有着与众不同的特点：页面中央提供了“今日推荐”这个特色模块，同时中部的“流水账”提供的则是类似微博的功能，方便我们快速地将自己的动态告诉大家。右侧顶部的控制面板是本次评测的几家网站中项目最丰富的典范，几乎所有的功能都可以在这里快速实现。

3. 网易同学录

网易同学录采用紧凑型类九宫格设计（图9），给人小巧玲珑的感觉。几乎所有的项目都是以标题等缩略形式给出链接，需要操作时点击进入即可。

4. 同学网

带有留学生气息的同学网默认采用了淡雅的天蓝色页面（图10），宁静中隐约透露出点点往事的回忆，流行的微博风格布局更给人带来不少亲近感。网页左侧的大部分界面用来显示同学们都在干些什么，右边栏则显示着我们的基本信息，相信有过微博使用经历的同学很快就能熟悉。除此之外，同学网还可以按照我们与关注好友之间的距离，在网页的中部以类似于进度条的形式进行排列显示。

5. 中华同学录

中华同学录将我们的个人信息放在了网页中部的显要位置（图11），同时显示我们当前的状态，方便进行更新。网站的特色要数右侧提供的评价类功能，具有较强的参与性与互动性。同时，页面还可以显示新成员，方便我们找到昔日的同窗校友。简洁，实用，没有过多的无用修饰，中华同学校友录很适合成熟稳重型的朋友使用。

6. 腾讯朋友

依托腾讯QQ的强大号召力，腾讯推出的“朋友”同学录功能自然有着广泛的群众基础。网站的外观沿袭了腾讯主流产品的一贯风格（图12），简洁大气的外表下拥有着不俗的功能。腾讯会根据我们的QQ号在头像的下部显示出一级人脉、二级人脉，方便我们发现更多好友。

逐个看完6款同学录网站的界面后，我们认为腾讯朋友的版面设计比较合理，可以把提供的强大功能进行了较合理的分类，达到了多而不乱的效果。仔细对比之下不难看出，脱胎于QQ空间的界面设计让我们可以更容易地进行使用，上手几乎毫无难度。

二、注册流程对比

在上文中，我们已经对6大同学录的概况有了简单的了解，虽然它们的功能相差无几，但是各自都有各自的特色，这一点在它们的注册方法及注册事项方面也不例外。接下来，就让我们一起来了解一下它们的注册流程。













1.ChinaRen校友录

“ChinaRen”是由搜狐推出的一款同学录，所以，只要是“搜狐博客”或是“搜狐信箱”的使用者都可以直接登录。如果我们是第一次使用的话，在单击进“注册”后只要填写电子邮箱地址和密码，进行确认即可完成正常的注册（图13）。ChinaRen实行真名制注册，这样可以方便大家进行联系。另外，发送激活邮件需要等上1至2分钟才会可收到。

2.中国同学录

中国同学录的注册方法类似于ChinaRen，同样需要实名注册（图14），有所不同的是“中国同学录”的验证信息需要进行一些计算，应该是防止恶意注册的手段。如果我们不想让别人知道太多关于自己的隐私，只需在“个人信息”界面单击“跳转”即可。最后，在中国同学录不用发送激活邮件，很方便。

3. 网易同学录

如图所示，我们可以看到，网易校友录的注册其实就是申请一个网易通行证（图15），而对于数量庞大的网易网络游戏用户和163邮箱用户来说，只需使用我们自己原有的网易通行证即可登录。如果未注册的话我们可以同时开通一个网易邮箱，通过这个邮箱开通通行证进行校友录的使用。

4. 同学网

同学网的注册比较简单（图16），比较独特的是采用了自身账号（英文、数字）作为我们个人主页网址的后缀。在注册的过程中，不一定必须填写真实姓名，但是需要自拟一个昵称方便进行交流。但是，不知是何原因，在测试中我们尝试注册多次都未能收到系统的激活邮件，不过这不影响正常功能的使用。

5.中华同学网

中华同学网注册流程相对而言也比较简洁（图17），只需填写5项基本注册信息即可。相对于其他几家同学录超大篇幅的服务条款，中华同学网的服务条款只强调“真实”这个主题，虽然注册页面不要求填写个人信息，但是同学录的正常使用必须通过真实个人信息的验证，可能会让部分用户感到不便。

6.腾讯朋友

腾讯朋友的注册实质上就是注册QQ号（图18），就目前的情况来看，QQ号的注册过程基本是全网皆知，我们在此就不多点评了。

经过了详尽的注册试用，最后感觉单从注册的快捷、简便性而言，中国同学录和腾讯朋友有着不可比拟的优势：一家是步骤足够快捷，一家是“人手一号”带来的便利性。

三、班级管理功能对比

在使用网络同学录的过程中，我们需要找到自己曾经或者现在的班级，班级的管理、创建与加入都是找到自己归属的重要步骤。如果查找或者加入班级的操作很不方便的话，这款同学录的实用度就会大大降低。所以，班级管理是网上同学录使用过程中较为重要的一个环节，下面我们就来对比一下6个网站的班级管理功能。

1. ChinaRen校友录

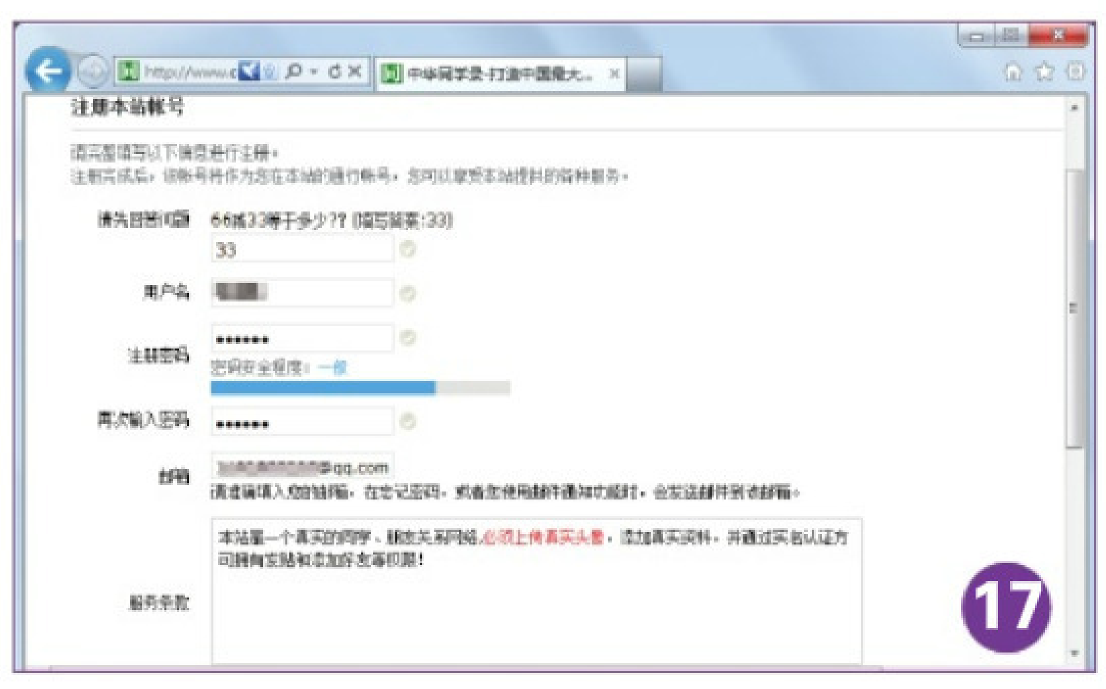
ChinaRen校友录在查找班级时，只能通过省份的范围逐一查找，想要直接找到自己的班级十分困难。就算是自己来创建班级也要先找到别人申请过的学校，然后再从选择的学校中创建，













步骤比较繁琐（图19）。ChinaRen校友录的班务管理中，可以使用的功能按键比较少，所以找起相应的选项时比较困难，需要长时间的仔细研究才能运用自如。

2.中国同学录

我们使用中国同学录申请注册班级时（图20），先要按照地域进行查找（包括外国与国内），再选择省份展开进一步检索。找到学校后，通过先确认入学年份，再挑选专业的形式进行确定。这样的查找班级的方式目标比较明确，并且可以通过分类快速搜索。中国同学录的创建班级的功能做得也很详细，包含了大多数学校的院系，所以在这方面中国同学录表现得很好。

3. 网易同学录

网易同学录创建班级的操作较为快捷，一如网易同学录遍布快捷链接的界面风格（图21）。网易同学录通过全国地图来选择省份，然后进一步通过省份、城市来筛选学校。在测试的过程中，我们尝试注册河北农业大学国贸0910班，选择2009年入学的时候网页出现错误，目前只能支持2007年或更早入学的同学注册使用，不知原因为何。经过试用，我们组感觉网易官方似乎已经无心继续经营同学录这个模块。

4. 同学网

同学网采用了微博的形式作为界面，并且通过朋友查找的方式添加好友（图22）。我们仔细寻找了网站的各个角落，都没有找到创建班级的相关信息。在这一点上同学网与国外著名的社交网站Facebook似乎有类似之处，通过加好友和加关注的方式，成为自己同学的好友，比较适合留学生群体使用。

5. 中华同学录

中华同学录没有设立班级的创建与加入功能，不过使用了“群组”这一概念（下页图23），实质类似于腾讯的QQ群。参与中华同学网的组群，或者创立组群，都需要进行自身资料的完善，缺少任何一项都无法正常使用，就好像支付宝的实名认证规则一样。“群组”的管理方式类似论坛，包括管理员设定、日志的发表等功能。

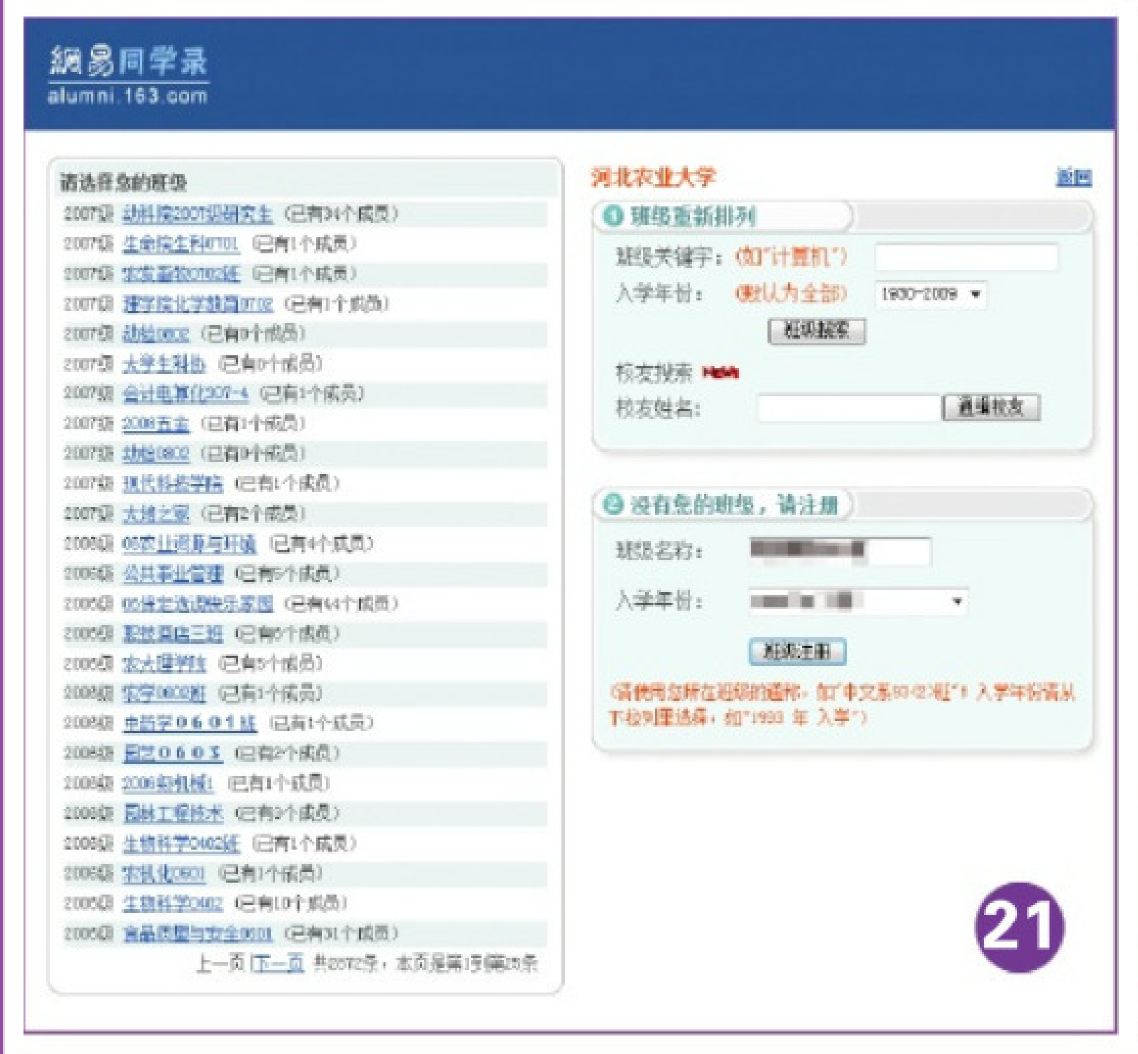
6. 腾讯朋友

腾讯朋友的班级管理功能使用起来还是比较方便的（下页图24），班级管理的内容也就是个人的班级版块的内容，包括了班级信息，邀请其他同学加入等项目，并且实时更新班内同学的QQ动态，加上腾讯庞大的用户群体，所以即时性是本次评测的同学录里面最好的。腾讯朋友的管理项目也比较详细，通俗易懂。


19



20



21



22





班级管理功能横向对比表			
同学录网站名称	是否有相关班级内容	查找/创建班级	内容/界面设置
Chinaren同学录	有	不方便	简洁
中国同学录	有	非常方便	丰富快捷
网易同学录	有	方便	单调
同学网	无	无	无
中华同学录	无	无	无
腾讯朋友	有	方便	丰富

体验过6个同学录网站的班级管理功能后，我们认为中国同学录的班务管理类的功能更加实用。

四、日志类功能对比

与纸质的同学录不同，现今的网络同学录在不同程度上都借鉴了Blog的风格，每个加入班级的同学都可以发表日志来进行互动，而日志功能也是我们使用网络同学录较为关注的方面。下面，让我们一同来见识下6个主流同学录网站的日志功能。

1. ChinaRen校友录

ChinaRen校友录的日志界面很简洁（图25），包含有“我的日志”、“与我相关的日志”“草稿箱”和“写新日志”这4个不同功能的列表。日志里面可以插入超级链接、图片、视频和表情等内容。和Blog一样，发布一篇新日志的同时也可以选择是否允许不认识的人查看，以及是否允许其他人进行评论。

2. 中国同学录

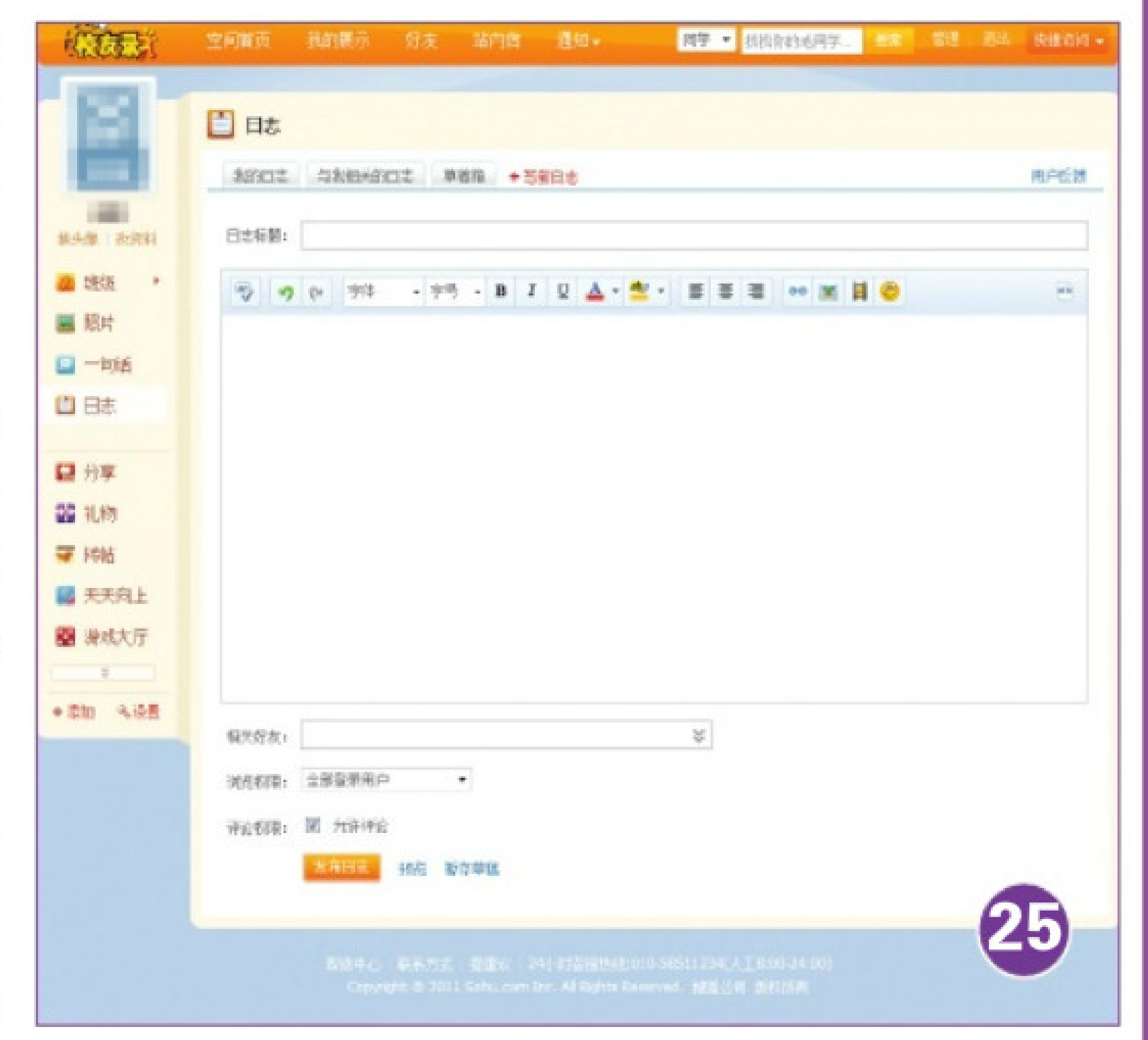
和其他站点相比，中国同学录的日志界面更加清新亮丽（图26），上面有“好友最新日志”“我的日志”“发表日志”这3项列表。虽然看起来似乎略显简单，但是常用的功能也是应有尽有，同样也可以设置访问权限。中国同学录日志的最大特点就是可以绑定手机，用手机短信的形式免费撰写日志，方便实用。

3.网易同学录

网易同学录没有像其他同学录那样提供系统的日志功能，取而代之的是留言服务（下页图27），我们可以在班级里面进行留言，同学们看到之后就会给你进行回复，实际体验像论坛发帖子、聊天一样简单方便。点击下面的“留言下载”按钮，还可以将之前的留言批量导出到自己的电脑里进行保存。

4.同学网

同学网是一家基于地理位置的强大交友网站，在前面几项功能横评的过程中我们知道，同学网比较适合习惯使用FaceBook的留学生（下页图28），页面设置与微博很相似，所以日志功能自然不是主打，要在下方的“实用工具”中才能找





到。不过日志功能本身也算别具特色，用户可以查找与日志相关的好友，而且日志界面也支持插入音频、视频、图片等多媒体要素。

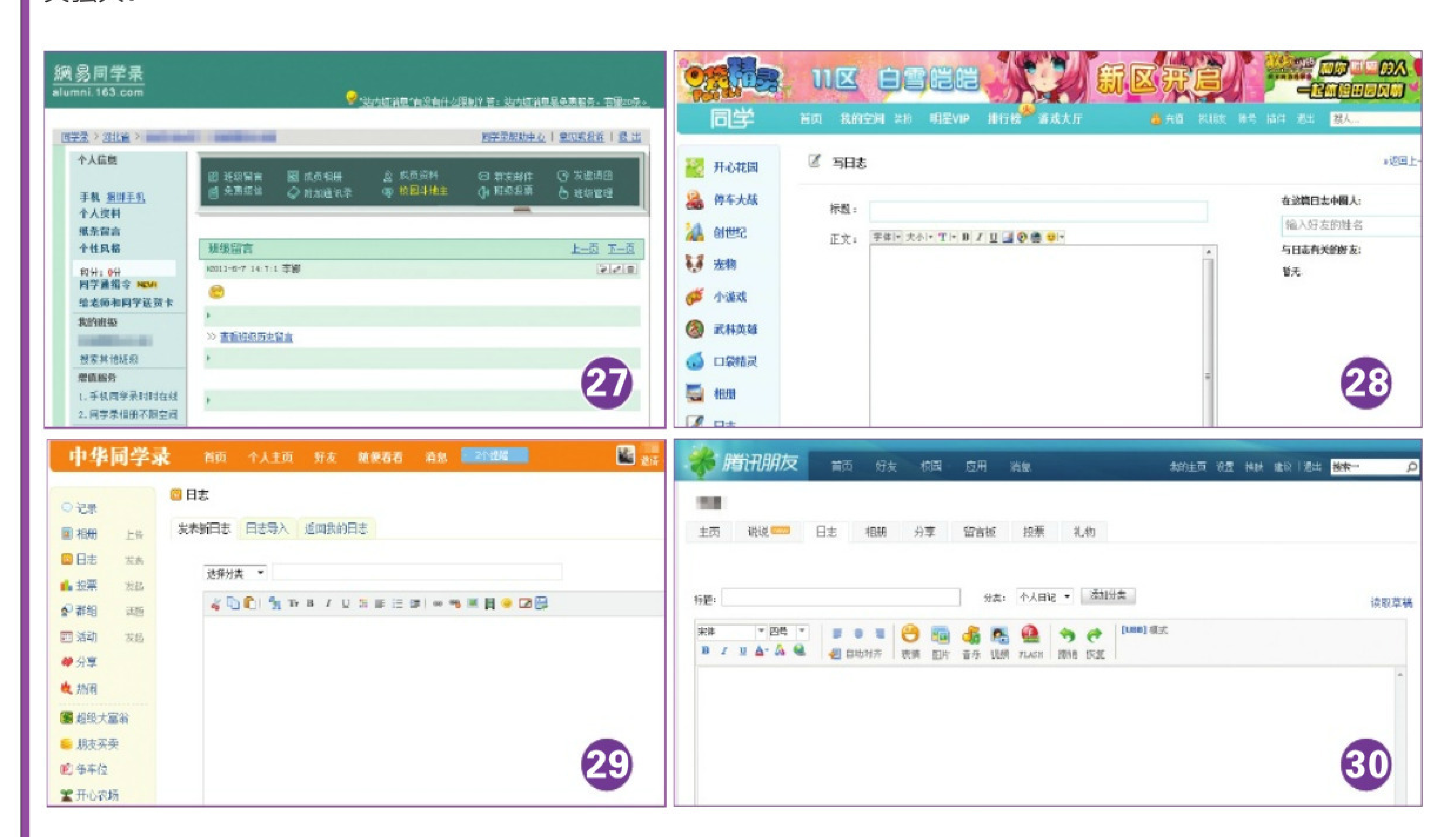
5. 中华同学录

中华同学录的日志界面和Chinaren校友录的界面很相似（图29），不仅可以查看自己朋友发表的日志，还能查看网站推荐的日志，看看大家都在做什么、想什么。值得一提的是，中华同学录独有的特色功能——“日志导入”，允许把非本站的空间日志导入自己的日志列表里面，相当新颖实用。

6. 腾讯朋友

使用过QQ空间的用户一定对这个界面不陌生（图30）。腾讯朋友与QQ空间有很多相似的地方，包括这个日志服务，延续了空间日志的强大功能。腾讯朋友的最大特点就是可以选择发表日志之后与QQ空间进行同步，在腾讯朋友里面同样也能查看自己和朋友在QQ空间发表的日志。

虽然腾讯朋友的功能十分丰富，但是对于正统的同学录而言，我们更倾向于ChinaRen的日志功能，简洁而不失强大。



五、相册功能对比

相册功能是校友录里最重要的一项服务。通过共享相册，天南海北的同学们可以直接了解到自己同窗好友的近况。随着时间的推移，一个人的照片也许会变成两个人的合影，两个人的合影也会变成一家三口的天伦之乐纪念。无论是婚纱照还是全家福，通过同学录的相册功能，我们分享着彼此毕业后的生活乐趣。

1.Chinaren校友录

ChinaRen校友录的相册功能很全面，可以查看自己被人标记过的照片（图31）。而且ChinaRen校友录支持手机上传功能，便于我们在旅途中使用。此外，ChinaRen校友录还提供了照片处理的功能，大大方便了我们对照片的处理，让我们能够在第一时间上传分享最美好的留影。



2.中国同学录

中国同学录的相册同其他同学录没有太大的区别，功能包括普通的上传照片、创建相册以及查看好友的最新相册等等（图32）。虽然没有太多的新颖的内容，也不支持手机上传和图片处理功能。但是在实际使用的过程中，中国同学录的相册图片上传速度很快，表现相当不错。



3.网易同学录

网易同学录拥有海量的班级相册，普通的用户也能上传自己的照片到集体相册或者个人相册里面（图33），遗憾的是，网易同学录同样不支持手机上传照片。通过网站的“成员相册”能让我们看到其他班级成员的个人相册，与大家一起分享快乐和感动。

4.同学网

同学网的相册和其他社交网站提供的相册服务相比，拥有相当独特的卖点（图34）。我们不仅能够看到自己朋友的相册，还能看到自己所在地附近的用户最近更新的相册。而且，这家网站是专为留学生开发的，功能十分国际化，我们通过相册功能还能看到来自异域的不同风光。

5.中华同学录

中华同学录的相册有一个特色功能——“搜索相册”（图35），通过这项服务我们可以搜到自己关注的朋友相册，非常方便。而且通过下面的“按好友查看”，选择自己的好友，也能快速查看他的相册。除此之外，还有一个特色功能就是查看“我表过态的图片”，通过这个功能，我们能够轻松地找到之前评论过的图片，非常实用。

6.腾讯朋友

腾讯朋友的相册功能与其他那几个网站有着本质性的区别（图36），如果我们想要查看谁的相册，首先需要先进入他的主页，在我们的相册列表中没有好友的相册。腾讯朋友的相册和QQ空间的相册也是相通的，方便查看同学们的近况。

在多次比较后，我们一致认为ChinaRen的相册功能更加人性化。照片处理模块的加入方便同学们快速上传漂亮的照片，腾讯朋友的相册功能相比QQ空间相册并没有较大改进，诚意略显不足。









六、特色功能对比



每一个同学录网站的特色功能是区别于其他同学录的主要内容，也显示了不同的运营商对于同学录定义的不同认识。不过，我们关注的只有“是否好用”一项内容。经常使用一款独具特色的同学录才会有意思，独特的功能才是吸引用户的关键所在。在这里，我们通过横向对比，简析一下6个网站的应用程序以及特色功能部分。

1. ChinaRen校友录

我们可以直观地看出，ChinaRen校友录的特色应用分类比较明确（图37），分为“游戏”“休闲”“工具”和“其他”4个分类。我们可以根据不同的分类来筛选自己想要使用的应用功能，选择好自己中意的应用程序后，程序就会出现在自己空间首页的左边框中。

2. 中国同学录

在中国同学录的页面中，我们不仅可以使用网站自带的多种应用项目，还可以查看添加其他功能（图38）。中国同学录提

供的应用程序数量并不是很多，不过，为了更好地发挥“同学录”的联系作用，中国同学录设立了专门的通讯助理，能够添加同学的联系方式到通讯录里，还可以发贺卡、发短信或者发邮件，非常实用。

3. 网易同学录

虽然网易同学录的设置比较简单，但是也有它自己的特色（图39）。网易同学录没有在首页提供一大堆应用程序，所以个人主页看起来比较单调。作为弥补，网易同学录更多地将自己的特色功能放在了班级内容上，进入班级后，同样是风格很原始的页面，很像是之前曾经流行的Blog，不同的是班内许多人都可以自由发表或者回复留言。

4. 同学网

同学网最显著的特色之一在我们登录的时候就已经见识过了，一张很大的世界地图占据了登陆的主页面，并且不时有用户更新信息的提示出现，范围遍布全球。从实际体验来看，同学网是一个集校友录、即时通信、虚拟社区、Blog、相册和全天不间断多语网络电台等高效互动功能于一体的网络交流平台。（图40）


40

5. 中华同学录

中华同学录的应用程序更多侧重于游戏方面（图41）。在主页上，我们几乎只能看到游戏主题的应用项目，所以游戏功能算是中华同学录的特色卖点。除此之外，中华同学录还添加了群组版块，类似论坛的版块功能，也算是中华同学录另一个特色。


41

6. 腾讯朋友

“腾讯朋友”是腾讯公司网络应用的一部分，所以自然而然的，与QQ系列软件有所关联的内容就比较多（图42），所以“腾讯朋友”也是一款综合性很强的同学录平台。“腾讯朋友”最大的特色就是与QQ的无缝结合，用户群体数量最多，也支持手机平板等设备。


42

体验过6个同学录网站的特点后，我们对于中华校友录和腾讯朋友的特色功能评价产生了分歧，喜欢网页游戏的用户可能会倾向于中华校友录的互动娱乐服务，喜欢QQ空间的用户则可能更钟情于腾讯的原生功能。仅从同学录的特色来说，中华校友录的卖相无疑更好。

七、横向评测总结

本次针对主流同学录网站的横向评测分别从界面外观的时尚性、注册流程的便捷性、班级管理功能的实用性、日志功能和相册服务完善性以及每个同学录网站的特色功能6个方面进行评比，经过汇总讨论，得出以下表格：

六大主流同学录网站横向评测						
同学录网站	界面外观	注册流程	班级管理功能	日志类功能	相册功能	特色功能
ChinaRen校友录	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★
中国同学录	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
网易同学录	★★	★★★	★★	★★	★★	★
同学网	★★★	★★	–	★★★	★★★★	★★★★
中华同学录	★★★	★★	–	★★★	★★★★	★★★★★
腾讯朋友	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

从表中我们可以看到，ChinaRen校友录仅以微弱的差距逊色于中国同学录和腾讯朋友两个通讯录网站的霸主，而网易同学录受限于网易开发进度的停滞不前，渐渐退出了主流同学录网站的行列；同学网主打留学生市场，与其他主流同学录网站的功能略有差别，更适合留学生使用；中华同学网独特的全实名认证旨在打造最真实的同学交流社区，不过注册和班级管理功能上繁琐的认证让我们很是无奈。

经过对比，中国同学录得到了我们的最优评价，如果比拼同学录这项单一的功能，中国同学录无疑胜过四处“复制成功经验”的腾讯朋友。作为国内最早的网络同学录网站，中国同学录的口碑和技术支持都是最好的，大家如果想为自己的学生生涯留下一份纯真洁净的回忆，中国同学录无疑是最合适的选择。

腾讯朋友在总评上与中国同学录持平，但由于其完全是基于原有的QQ空间和QQ校友模板略加调整进行打造，在界面和功能上并没有很大的革新。但是不可否认腾讯朋友的用户群规模是无可比拟的，依托已有的好友建立班级无疑是最为便捷的同学录建立方法。P



■ 浙江 Fall Ark

> 雷雨和烈日构成了夏季的极端天气，不过相信大多数读者朋友们平时都还是在空调间中享受吧？在避免中暑和预防空调病之余，不妨也来看看下面则几则或冷或热的消息，自我调节内心的温度咯。
>
> ——Fall Ark

1.盗钟空间

http://redd.it/i0fg3

你有梦中梦，我有钟上钟——来自Reddit网友harry20larry之手的这件DIY壁钟创意不可谓不绝妙：12个小时的钟点标识并不是简单的数字，而是12支依次调为整点时间的小闹钟，唯一的遗憾在于，如此一来小闹钟本身就不会动了。

也有网友提议，干脆把众多小闹钟也按照不同的时差调好（甚至可以定下闹铃——闹铃时间全都一样，却会因为时差而每隔一个小时响一次），以便模仿在机场和大型酒店中常见的“时钟墙”效果。倘若把这样一套东西放在家里，耀武扬威家装指数想必会提升好几个数量级。



唯一的问题在于，如此一来听着整整13个钟表在墙上滴答滴答地作响，真的不会让人神经衰弱吗？

2.英国淑女的头顶时尚

http://photoblog.msnbc.msn.com/_news/2011/06/15/6864630-hats-off-at-royal-ascot-

一年一度的皇家阿斯科特赛马会（Royal Ascot）历史可以追溯到1711年，每年的这个时候，英国人都会用上整整5天的时间来赛马以及……走秀。事实上，正是后者这一时尚元素使得马会发展







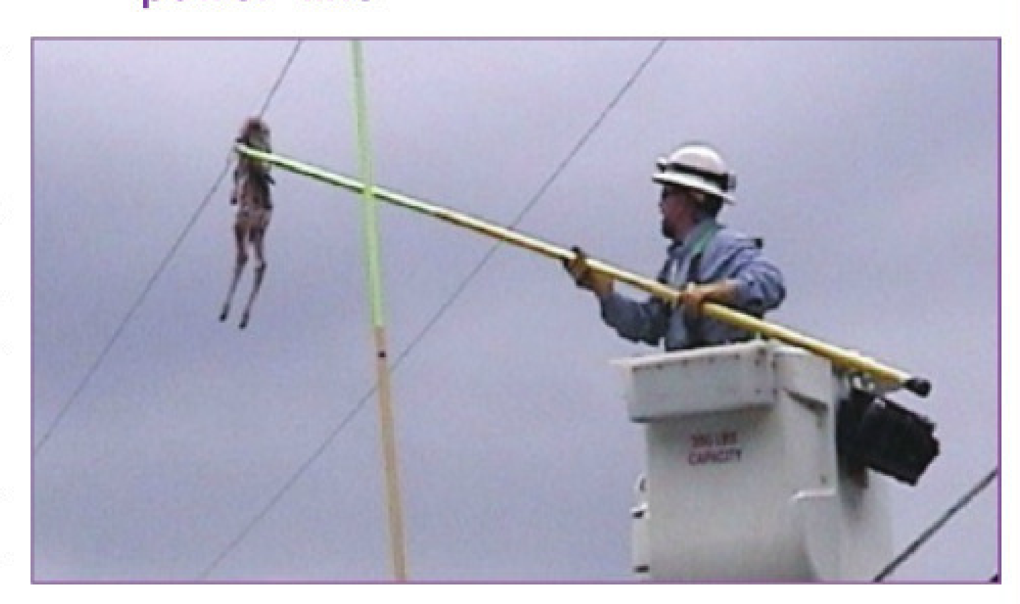
成为了一场无比盛大的聚会，今年自然也不例外。不仅如此，随着前不久皇室大婚中“雷”人无数的诸多女性头饰形成风尚之后，这几天英国的淑女们关于发型艺术的奇思妙想似乎更加变本加厉，相较之下，传统的绅士高顶礼帽可就要黯然失色了……

或许，所谓女性时尚的核心，就在于头顶的造型吧？在此谨慎地提醒一句，不管是要把自己的头发建成迪拜通天塔，还是想在脑门上安装一个iPad，请务必留意头重脚轻、加大颈椎负担的不良后果……

3.导致停电的天外飞鹿

http://gizmodo.com/5812860/why-is-this-deer-dangling-from-a-power-line

古人有名诗曰“羚羊挂角，无迹可求”，翻成白话文的意思就是意境超凡脱俗已经到达了原理不明的地步——事实证明，偶蹄目动物毫无预兆地出现在不合理的场合中势必会引发



“瞠目结舌”的围观效果，例如这次美国蒙大拿州碰到的停电事故就是一件上好的实例——高高的电线上，怎么会出现一头小鹿挂在那里呢？这副场景要是换成阴沉的背景来拍摄，肯定会成为二流恐怖片的镜头吧。

为了解决这场麻烦，西北能源公司的工作人员动用了升降梯来接近位置，并用伸缩晾衣杆作为工具，好不容易才把这头小鹿斑比的尸体从电线上取下恢复了电力。但是，“天外飞鹿”的谜团却始终困扰着当地的居民，据发现者Bridges表示，她猜测可能是某些猛禽在俯冲猎食的途中意外把猎物丢到了电线上——对于翼展较宽的鹰隼来说，的确存在这种“抓起然后升高再丢下”的捕猎习惯，或许这次事故的真相就是一次准度欠佳的投掷行动？

4.不占插座的USB充电器

http://www.thinkgeek.com/gadgets/travelpower/e949/images/9667/





USB接口的普及给我们带来便捷的同时，围绕“充电”这个主题也产生了不少的麻烦：总不至于每次都要打开电脑往USB接口上插设备吧？应运而生的充电器、转接器多少也有些不便，尤其是在外出旅行、下榻之处的插座数量有限的时候，这种烦恼就愈发让人头疼。不过，现在这种情况得到了改善：这款名叫flipit!的USB充电器可以在完全不占用插座插孔的情况下，借助“穿过”它的插头来给你的移动设备充电，从此哪怕只有一个插座，一边给iPhone补充电力一边看电视什么的也毫无压力啦。

不过，不知道这家公司是否有计划为其它类型的插头/插座也制作相应版本的计划，不然的话，适用范围恐怕相当有限。从这个角度来看的话，似乎美式的插座设计还是比较通用的。

5.正宗绿色iPhone扬声器

http://www.kickstarter.com/projects/1237280080/electricity-free-bamboo-speaker-for-iphone-4
http://inhabitat.com/electricity-free-iphone-speaker-blasts-tunes-from-a-piece-of-bamboo/

既然如今绿色环保早已脱离了本质意义，成为了时尚前卫的标志，那么作为电子产品领域经典周边配件之一的扬声器自然也要跟上潮流。不过，不管是使用回收材料做箱体还是用太阳能电池来供电的产品，在美国佬Anatoliy Omelchenko的这一发明前都要甘拜下风：这种名曰iBamboo的扬声器完全就是“不插电”的代表产物——因为它压根就是一截切好的竹子。



据说，Omelchenko大侠介绍自己发明的台词如下：竹子本身的天然回声会加强iPhone自带喇叭的音量，同时声音从两个方向传出，也进一步增强了立体声效果。和塑料及部分金属材料相比，竹子不仅100%环保，而且强度还更为牢靠。简单的构造也意味着不管是敲敲打打摔在地上还是掉进水里都不会发生故障……因为根本就没有技术含量可言嘛！

他同时特别强调说，除了在顶上开个洞让iPhone可以完美插入之外，竹子只需要十分轻微的改造就能摇身一变成为扬声器——换言之就是说制作起来根本没啥难度吧……

目前这一项目正在Kickstarter网站上筹集资金，预计售价为25~30美元，而如果在计划开始前就参与集资，那么只需要15美元就可以得到一根……想来想去，还不是一样骗钱嘛。

不过，如果放在国内“山寨”一下的话，再搭配上熊猫元素什么的噱头，或许会在“小清新”一族里开拓不错的市场？

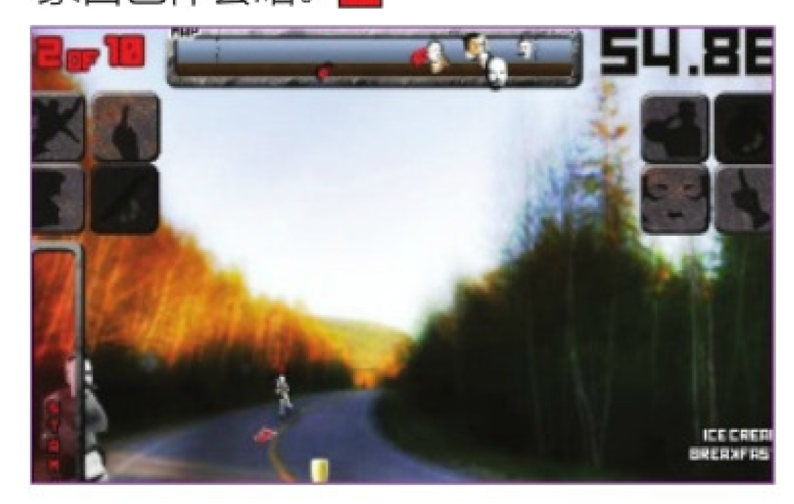
6.FLASH游戏推荐：奔跑吧，同志！

http://www.kongregate.com/games/icecreambreakfst/racing-comrade

好吧，必须声明，不要被名称所误导，这部游戏本身和Y.M.C.A.（Young Men's Christian Association，基督教青年会）的主旨完全没有任何关系——事实上，这仅仅是一部“平凡”的跑步游戏而已：跑步本身是自动进行的，玩家可以操控的是选手在比赛中的各种特殊动作——比如在监察者在场的情况下可以使用“敬礼”来让他们阻止一名对手，在没人关注的时候可以使用“飞踢”“挑衅”“嘴咬”乃至“刀捅”来让你身边的选手们“休息”几秒钟，或是永远休息下去……与此同时，跑道上偶尔也会出现增加耐力（相当于能量槽）的食品，以及需要在没人注意的时候才可以安心捡起来的各种巧克力、香烟和烈酒等等用来在黑市上换钱的商品。

而在通过卖东西或者参赛奖励获得金钱之后，就可以进行各种升级啦——除了最基本的“跑步速度”“耐力回复”和“冲刺奔跑”这3项之外，其余各种能力都需要购买之后才能使用，循序渐进地让你拥有各种特殊能力，直至最后的大杀器动刀子。卖东西的商店界面则也有许多装备（比如能提高奔跑速度的跑鞋，减少雨天阻碍的雨伞等等）此外，赛跑本身也分4个档次，对手的强弱、参赛的人数、气候的变化和奖金的数量都依次增加。更何况天气情况与监察者何时在场这些都是不确定因素，因此初期、后期乃至每局的变数都还是挺多的。

比较有趣的是，留心观察一下参赛选手们的名字，你会发现他们大多数都是哲学家（头像则未必是本人），赛后的获胜感言也都是取自学说的原文，比如黑格尔会说“我的胜利和你的失败是一组对立统一”、尼采说自己赢了是因为“抛弃了奴隶的道德观”……至于这部游戏还有什么其它的卖点，欢迎大家自己体会咯。





不知不觉间，“在线应用”这个版块已经在杂志上登载了半年有余。和所有从零开始摸索的栏目一样，虽然经历了不少反复与曲折，但是经过十余期杂志的尝试改进之后，如今这个专栏多多少少也算是拥有了自己的风格。OK，感谢大家这半年的支持，“在线应用”栏目将在2011年后半年的两个季度中继续作为固定版块为大家介绍各种值得一试的有趣站点，欢迎大家继续关注。

■北京 Enigma

1.老照片——幕末古写真

http://labs.wanokoto.jp/olds



1853年，在欧美列强坚船利炮的强迫之下，位于太平洋西岸的亚洲岛国日本终于结束了长达200余年的闭关锁国状态，正式向世界敞开了国门——没错，这就是日本近代史上著名的德川幕府统治末期，简称即为“幕末”。可想而知，对于那个已经把“坐井观天”的大局观视作理所当然的日本来说，如此突如其来的社会变革导致的结果只会有一种，那就是剧烈的动荡与冲突——这方面最著名的例子就是目无法纪的暴力治安组织新撰组。不过，从另一方面来看，尽管国门大开给当时的日本社会造成了极大的混乱，但与此同时也有不少来自西方的先进技术产物一并流入了这个封闭的国度，典型例子如摄影技术——倘若不是如此，即便土方岁三或者近藤勇在那种死水一潭的社会上混出了名堂，我们今天能够看到的图片资料至多就是完全没有透视效果可言的浮世绘罢了，学术研究的价值势必大打折扣。

OK，历史回顾到此结束，下面进入今天的正题：诚如其名，本期栏目为大家介绍的第一家在线应用网站提供的服务只有一项，那就是给用户上传或者引用的图片添加色调泛黄的老照片效果——也就是所谓的“幕末时期风格”——值得注意的是，这家站点对图片的特效处理并不是改变一下RGB值那么简单，仔细观察就会在生成的图片表面发现不少随机分布的划痕，同时在图片的两侧还能发现类似相纸老化产生的褪色效果。除此之外，尽管乍看之下网页本身似乎只提供了日语界面，但实际上只要点击左上方的“Japanese/English”就能很轻松地把界面语言切换为英文。最后，从国外站点的平均水准来看，这家网站的反应速度还是相当不错的，可以在一定程度上满足国内用户的实际需求。

2.百万图标——iconfinder

http://www.iconfinder.com/

到目前为止，“应用在线”栏目中最常见的推荐网站并非免费网盘或者图片处理站点，而是各种各样的专用搜索引擎或文件集散站点——不必奇怪，作为爱好囤积资源的“松鼠党”来说，做出这样的推荐结果毫不意外。OK，在我们见识过了基于内容的图片与音乐搜索网站之后，今天再让我们来瞧瞧这个专门提供图标检索服务的站点——iconfinder。



对于如今的互联网站点来说，凭借资源的数量赢得人望已经不是唯一的获胜途径，页面布局、响应速度以及相关服务是否贴心已经成为越来越重要的影响因素——iconfinder的网站设计就是秉承这种原则获得成功的典型示例。作为一家提供了15万种以上、包含PNG与ICO两种格式的图标集散网站，iconfinder无论在使用流畅度、分类条理性还是操作易用性方面取得的成果都是让人相当满意的，如果你希望省略劳神费力的尺寸筛选步骤、一步到位地批量获取高质量的图标文件，那么这家网站绝对值得让你加入收藏夹。

3.梦日记——dreamlines

http://www.solaas.com.ar/dreamlines/

除了美妙的白日梦之外，这里不提供任何服务——嗯，至少看上去的确如此。其实，这个名叫dreamlines的页面工作原理并不复杂：用户把一个或者多个“白日梦关键字”填入网站中央的输入框中，点击旁边的“提交”，网站就会根据这些关键字来提供一些相关主题的图片——不过别指望你能清晰无误地辨认出这些图片的真正内容，只要亲身试过就知道，所有的结果画面都覆盖着无数Java生成的杂乱线条，再加上不同图片切换时的怪异过渡效果，很容易就会让人产生“此图只在梦中有”的印象。不过，尽管从技术与原理上来看似乎没什么出彩的地方，但是只要转换一下思路就会立刻想到这个站点的正确用途：对于喜欢创作“如梦亦如幻”风格主题文章的朋友来说，如何寻找合适的插图一直是个不小的麻烦。如果你同样曾经为这个问题烦恼过的话，来试试dreamlines吧，效果不会让你失望的。P



多操作系统，你也可以这样玩！

Windows 7 VHD功能探秘

■贵州 冰河洗剑

关键字：Virtual Hard Disk 虚拟机 多操作系统

编者按：许多寓言故事中，珍贵的东西都藏在最平常的地方，而故事的主角却置之不顾，四处不停寻找。例如Windows 7的VHD虚拟硬盘，你愿意了解它吗？——这个早在Windows 7推出时就公布的强悍功能，到如今依然不为90%以上的用户所知，或者知之甚少。有不少Windows 7用户还在四处寻找Windows 7的备份还原软件，询问如何让Windows 7与Windows XP等系统实现双系统或多系统并存，并且更加方便稳定……他们并不知道，VHD这个Windows 7内置的功能，早已轻松解决了这些问题！——坐拥金山而不自知，何苦四处寻找屠龙刀？

你用过虚拟机吗？——侃侃Windows 7的VHD

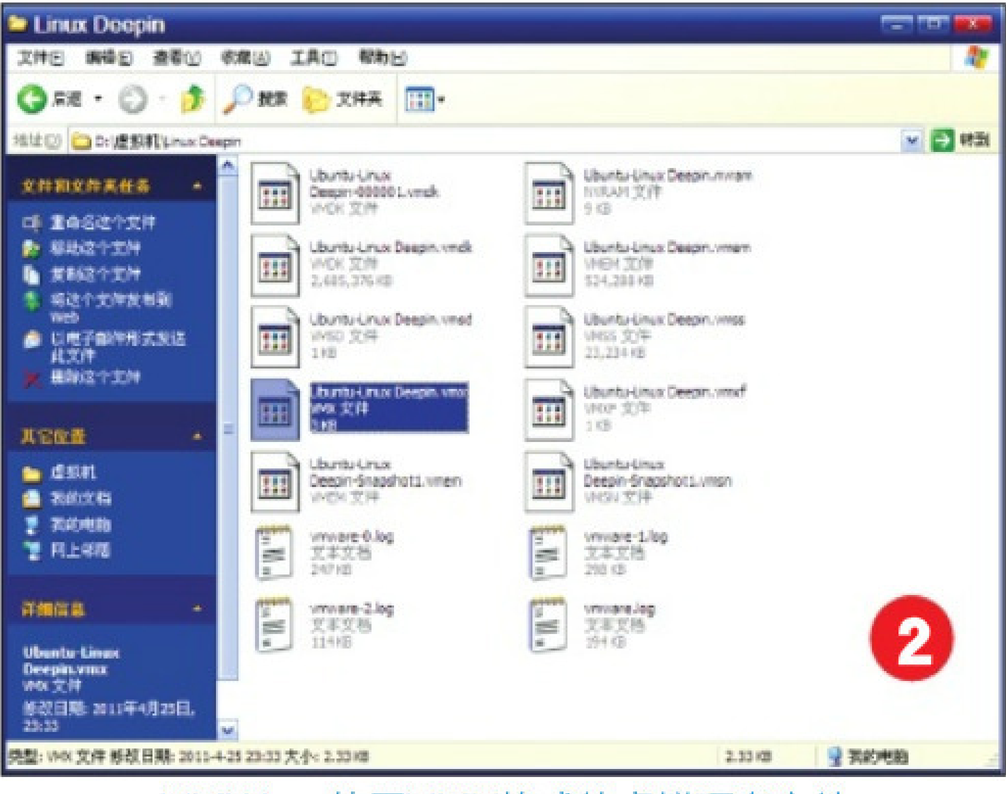
有不少朋友玩过虚拟机软件，例如Virtual PC、VMWare等。虚拟机软件通常用来模拟真实的计算机，安装操作系统、运行一些未知可疑的软件、调试程序、游戏多开、虚拟机组网等。最常见的应用例子，是在Windows XP平台上通过虚拟机，安装体验Linux等操作系统（图1）。



Windows XP中使用VMWare虚拟机体验Ubuntu

一、虚拟机的硬盘分区文件与VHD

虚拟机有一个特点，在虚拟机中的操作与真实的操作系统完全是一样的，但是在虚拟机中的任何操作，即使虚拟机中文件被删除、感染病毒、系统崩溃等，都不会影响到虚拟机所在的操作系统。这是因为虚拟机中的硬盘也是虚拟的，它的实体是某个虚拟机硬盘文件，所有虚拟机上的系统更改，只不过是对这些文件进行了更改而已。例如常见的虚拟机软件VMWare的虚拟硬盘文件就是.vmx后缀格式的文件（图2）。



VMWare使用VMX格式的虚拟硬盘文件

除了VMWare外，微软的Virtual PC是最为常用的一款虚拟机软件，Virtual PC的虚拟硬盘文件格式为.vhd（图3），Windows 7中所支持的VHD（Microsoft Virtual Hard Disk format）功能，也就是提供了对Virtual PC的虚拟硬盘文件的支持，包括VHD文件的创建、加载和引导启动等。



Virtual PC使用VHD格式的虚拟硬盘文件

Virtual PC的变迁

如你所知，Virtual PC并非微软的原生产品。它诞生于1997年，由Connectix公司开发。第一个版本很有趣，是为苹果计算机而开发，用户可以在Mac OS系统中模拟x86电脑，并在其中安装操作系统。但其普及却是因为之后Windows版本的推出，2002年前后，Virtual PC与VMWare在虚拟机

领域并称双雄，成为用户最熟悉的两个虚拟机软件。2003年，微软从Connectix手中收购Virtual PC，将其更名为“Microsoft Virtual PC”。如果你看到今天Windows 7上的虚拟机应用，就能轻易反推当时微软的长远策略。但笔者仍记得，当时我们是如此惋惜，一款能促进多系统并存的软件，却被素以垄断恶名著称的微软再次垄断。Windows 7时代，微软在Microsoft Virtual PC基础上继续开发出新版的“Windows Virtual PC”，这并非文字游戏，而是微软正式将其嵌入到了自家的操作系统中，一系列更整合、更便捷的高级功能向用户开放，不过也有用户认为新版不如老版，这更多可看成面向的使用需求不同而造成。出于获取渠道等多方面的考虑，本文中将使用Microsoft Virtual PC 2007进行操作，并且方便起见，本文将统称其为“Virtual PC”。

二、Windows 7中的VHD功能

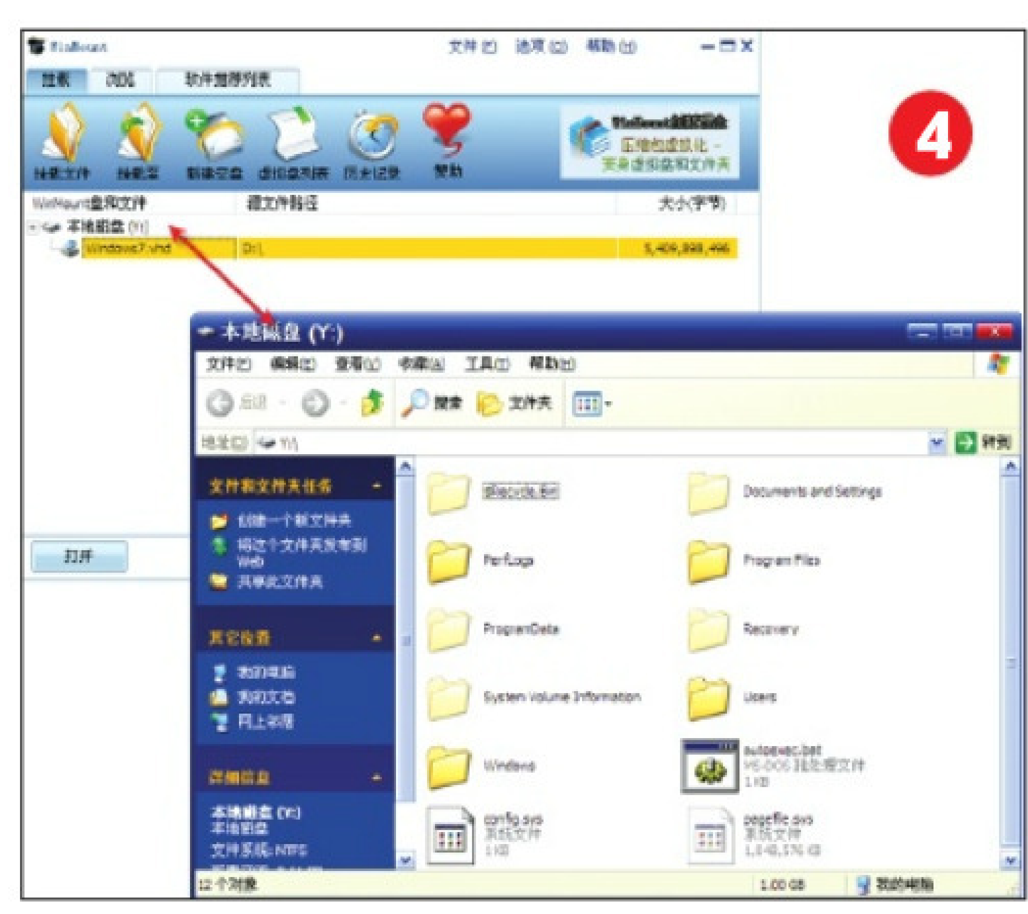
无论是VMWare还是Virtual PC，他们所使用的虚拟硬盘文件，除了自己加载外，也可用其他兼容的虚拟机硬盘镜像软件加载，进行读取编辑操作。例如国产的WinMount就可以加载VHD和VMX虚拟硬盘文件（图4）。鉴于虚拟机的强大功能，微软从Windows Vista开始就在系统中加入了虚拟化技术的支持。

在Windows Vista的Business、Enterprise和Ultimate版本中，微软引入了VHD虚拟机硬盘文件的支持，利用VHD可以进行完整的系统备份。在Windows 7和Windows Server 2008 R2系统中，微软大大增强了虚拟机功能的应用，包括以hypervisor为基础的虚拟化技术——Hyper-V。Hyper-V可以离线操作VHD，使得管理员可以通过一个VHD文件安全进入虚拟系统，管理员可访问对VHD虚拟文件，执行一些离线的管理任务。

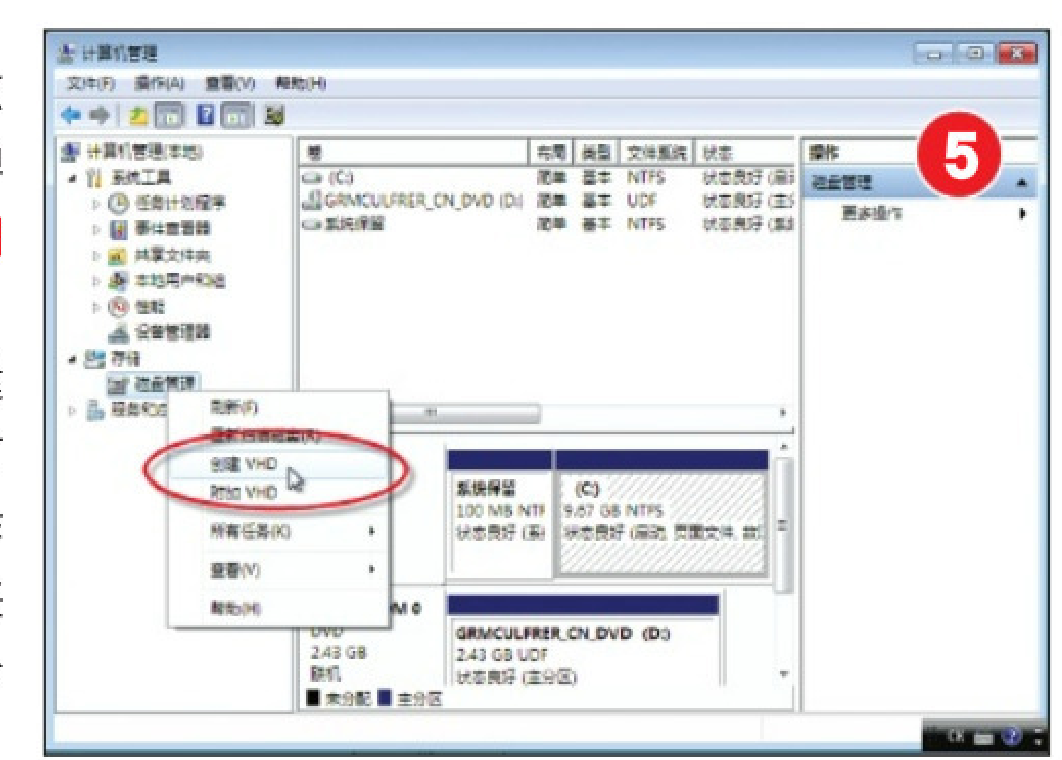
在Windows 7系统中，VHD的使用更加强大与方便。以下我们就简单来看看，如何在Windows 7中创建和加载VHD虚拟硬盘

在Windows 7中打开“计算机管理”，展开“存储”，右键点击“磁盘管理”，在弹出菜单中选择“创建VHD”（图5）。在弹出窗口中设置虚拟硬盘文件的路径，并指定硬盘空间大小和类型（图6），确定即可创建指定大小的VHD虚拟硬盘。

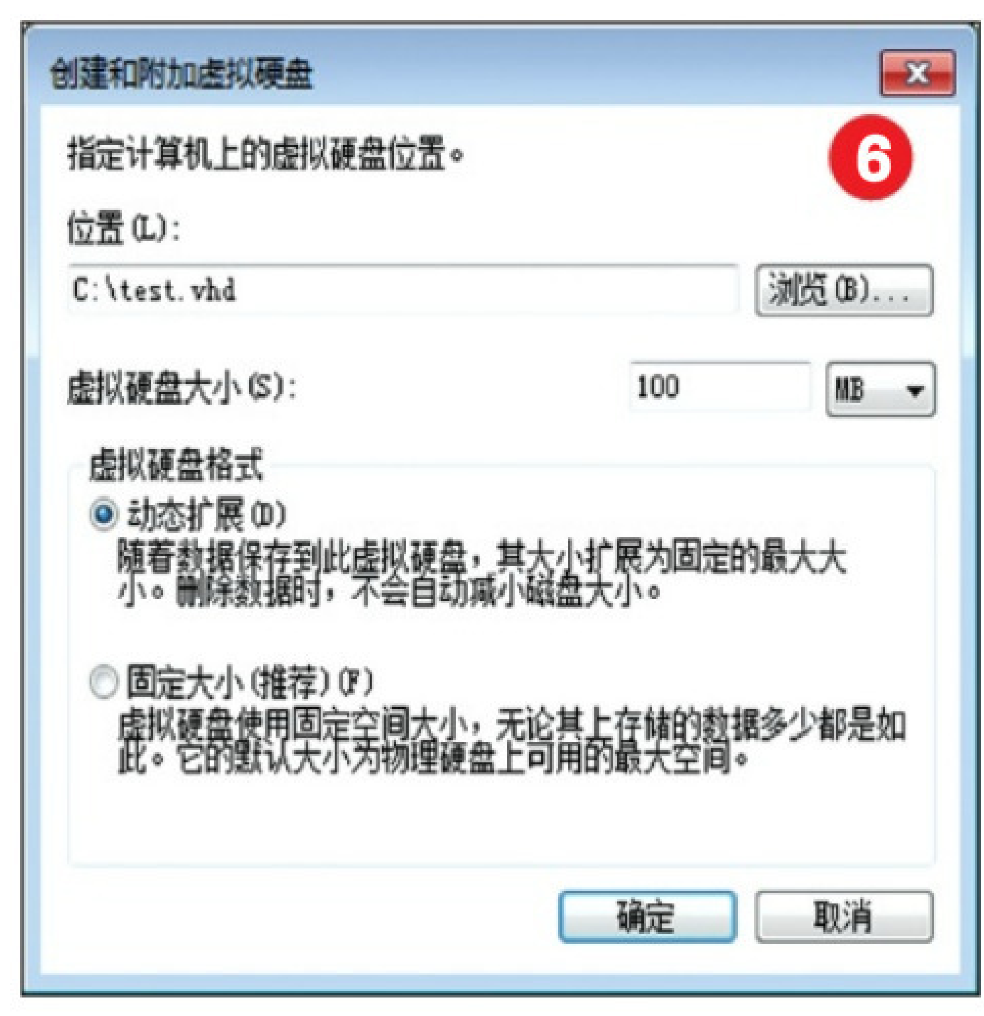
在磁盘管理右键菜单中选择“附加VHD”，浏览指定刚才创建的VHD文件，系统就会自动为其分配盘符加载到“我的电脑”中。可对加载的虚拟硬盘进行分区与格式化以及文件读写操作，所有的操作都保存在创建的VHD虚拟硬盘文件中，不会对真实的物理硬盘造成任何影响。当虚拟硬盘操作完毕后，使用右键菜单中的“分离VHD”命令，即可卸载虚拟硬盘（图7）。



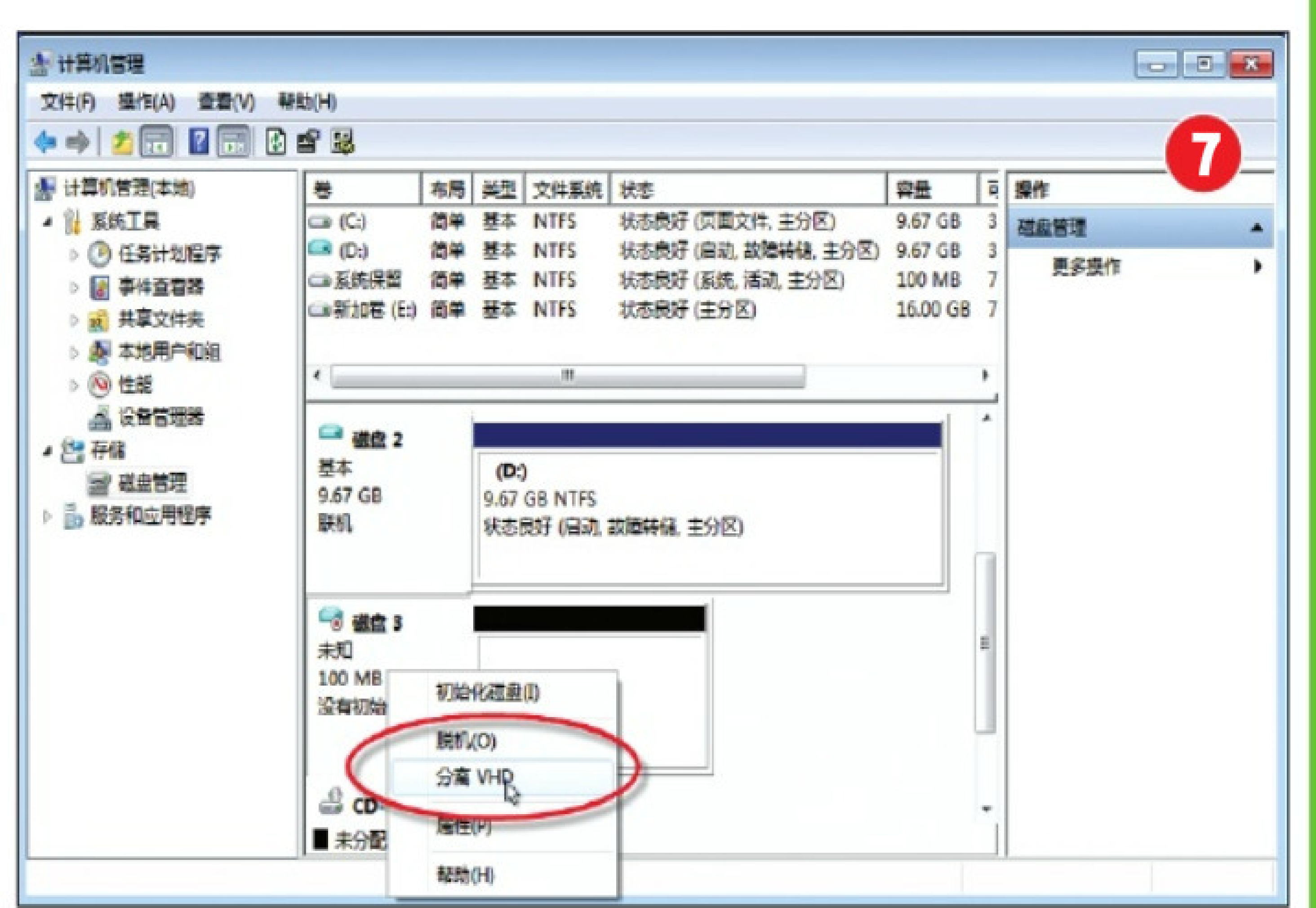
WinMount加载VHD虚拟硬盘文件



创建VHD虚拟硬盘文件



设置VHD虚拟硬盘参数



卸载虚拟硬盘

双系统同分区，VHD让Windows 7安装如此容易

虚拟机可以用来虚拟安装各种系统平台，有许多不愿意升级Windows XP的用户，嫌安装和维护双系统太麻烦，因此也在用虚拟机体验Windows 7系统。不过在虚拟机中运行Windows 7操作系统，往往难以体验到美观的界面特效，而且由于Windows 7会占用较高的系统资源，再加上Windows XP本身使用的资源，因此导致虚拟机中运行Windows 7效率比较低。其实Windows 7的VHD功能如此强大，双系统安装如此容易，让陈旧的双系统安装一边去吧！

一、在WindowsXP中利用VHD添加Windows 7系统

在阐述VHD安装挂载多系统的优势之前，我们先来看看如何在Windows XP中通过VHD添加Windows 7系统，摆脱虚拟机运行的缓慢，以及双系统安装维护的麻烦。

1.创建一个VPC虚拟机

Windows 7的VHD功能，来源于微软的Virtual PC，因此可以利用Virtual PC创建一个虚拟机，在虚拟机的基础上安装加载Windows 7。

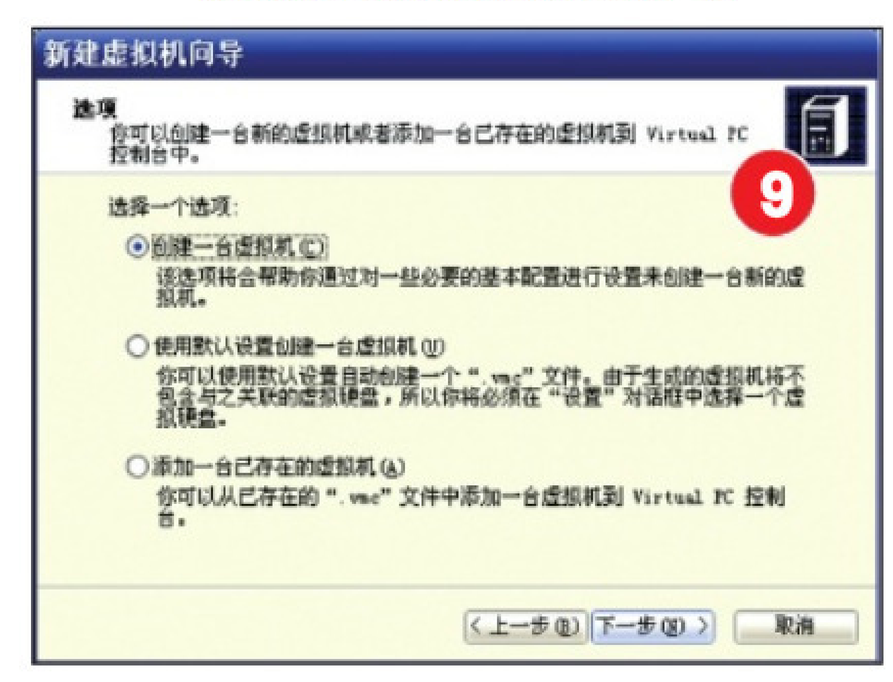
这里我们使用Virtual PC 2007进行操作（图8），选择“文件→新建虚拟机向导”，打开虚拟机创建向导。选择“创建一台虚拟机”（图9），这里不使用默认设置创建虚拟机，因为需要安装Windows 7操作系统，默认的虚拟机硬件配置太低了，调节修改比较麻烦，还不如直接手工创建全新的虚拟机。点击下一步，填写虚拟机名称，设为“Windows 7”或其他任意喜欢的名字均可；之后设置虚拟机的保存位置，注意Windows 7系统比较大，选择存放虚拟机的硬盘分区空闲空间要足够。

在操作系统列表中，选择虚拟机操作系统为Windows Vista或Windows Server 2008（图10）。这个选项对虚拟机影响也不大，只是内存、磁盘等默认推荐配置不一样，任意选择操作系统类型、并在后续步骤中调节配置亦可。下一步是要求设置内存大小，笔者这里使用默认的512MB（图11），当然设置大一些的话安装系统时速度更快。然后选择创建“一个新的虚拟硬盘”（图12），并设置虚拟机硬盘的保存路径和空间大小。硬盘默认为65 536MB，由于我们仅只是在此虚拟硬盘上安装Windows 7操作系统，15GB就足够了（图13）。

最后确定完成，就成功的新建了一台用于安装Windows 7的虚拟机（图14）。



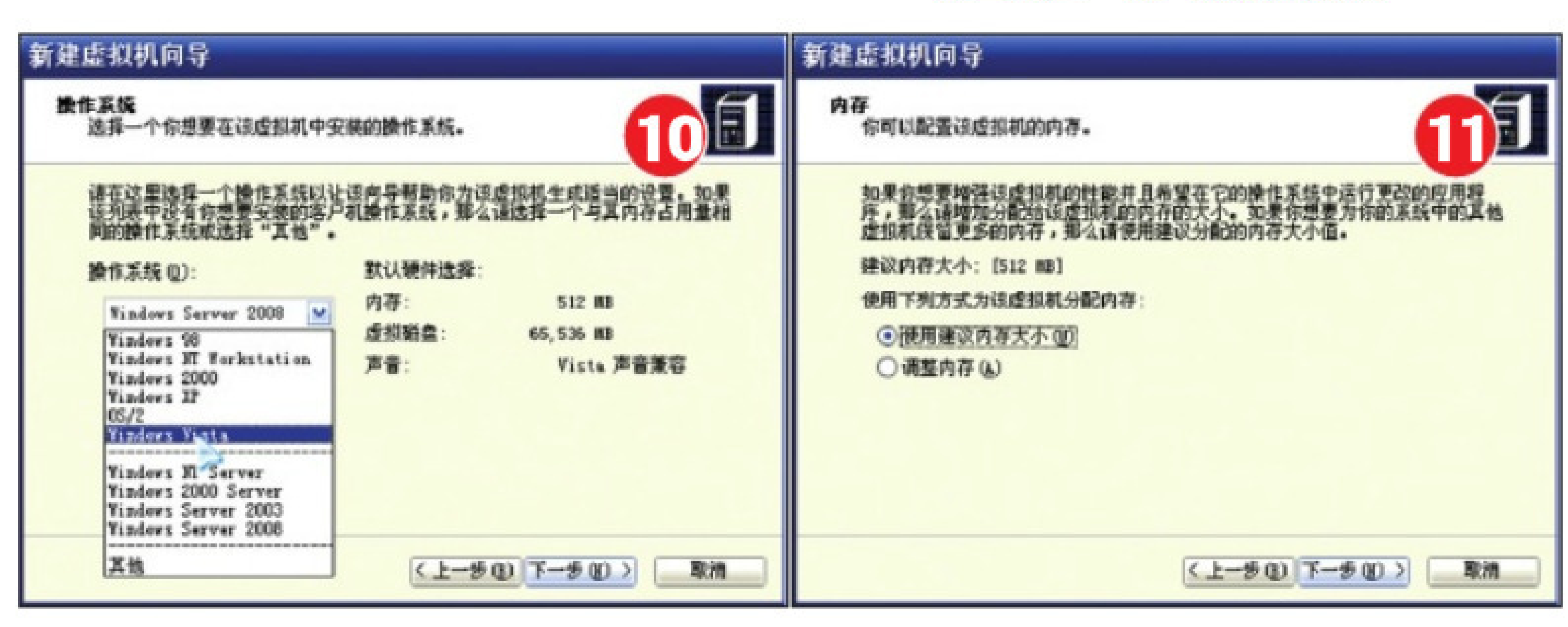
Virtual PC 2007汉化版很小巧



手工创建一台全新的虚拟机

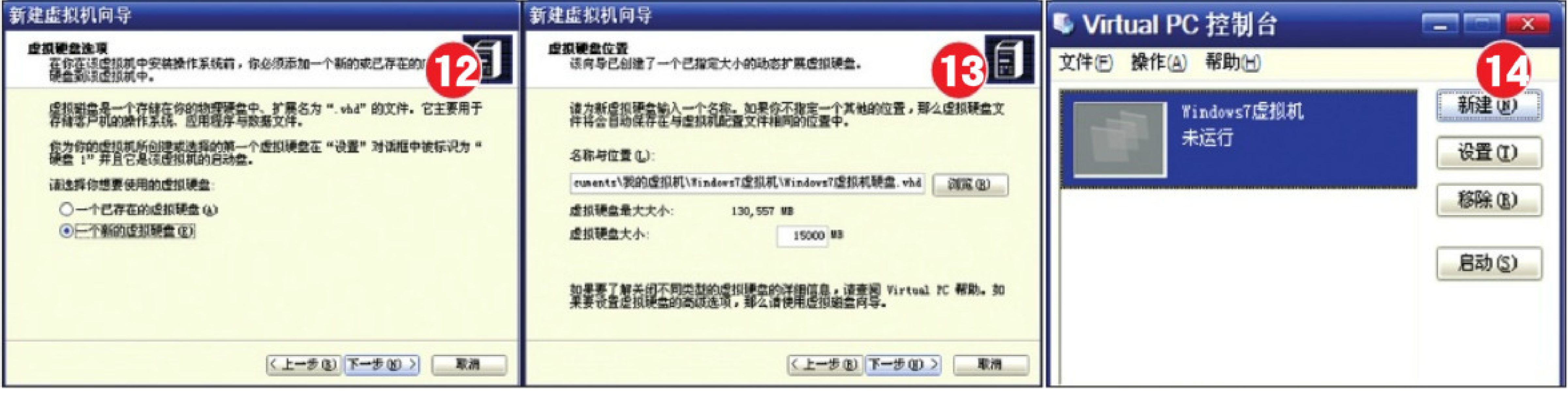
提示：

如果将程序安装在非系统分区，虚拟机硬盘可以设置为10GB或更小，这样不仅节省空间而且提升系统运行效率，备份恢复系统时也非常方便。



选择虚拟机操作系统类型

调节虚拟机内存大小，注意软件默认推荐的数值会跟你机器上的物理内存总容量有关



创建新的VHD虚拟硬盘

设置虚拟硬盘路径及大小

创建的Windows 7虚拟机显示在程序窗口列表中

2.在虚拟机中安装Windows 7

创建好虚拟机后，就可开始在虚拟机中安装Windows 7。方法很简单，准备好网上下载的Windows 7安装光盘镜像，选择新建的Windows 7虚拟机，点击“启动”按钮。由于此时没有安装任何系统，虚拟机无法引导启动。需要在弹出的虚拟机运行窗口中，点击菜单“光盘→载入ISO镜像”命令（图15），浏览指定Windows 7安装光盘路径。确定后点击菜单“操作→复位”命令，重启动虚拟机。

虚拟机在重启时就会检测到Windows 7安装光盘，并引导系统进入Windows 7的安装界面（图16）。像在真实的主机上安装Windows 7一样继续后面的操作，而且安装时由于只有一个虚拟的硬盘分区，因此无需进行分区格式化操作，直接下一步将系统安装在此唯一的虚拟硬盘上即可（图17）。——注意在安装过程中，我们可能需要从虚拟机中切换回宿主机（真实的主机），此时可以按下键盘上右边的Alt键，就可释放虚拟机中的鼠标键盘。

Windows 7安装完成后，第一次要求重新启动的时候（图18），**注意此时不要启动，直接关闭虚拟机（此步骤非常重要！）**。——如果重启了虚拟机，在将VHD加载到真实物理主机时，可能会因为驱动及其他问题导致系统不能成功引导。

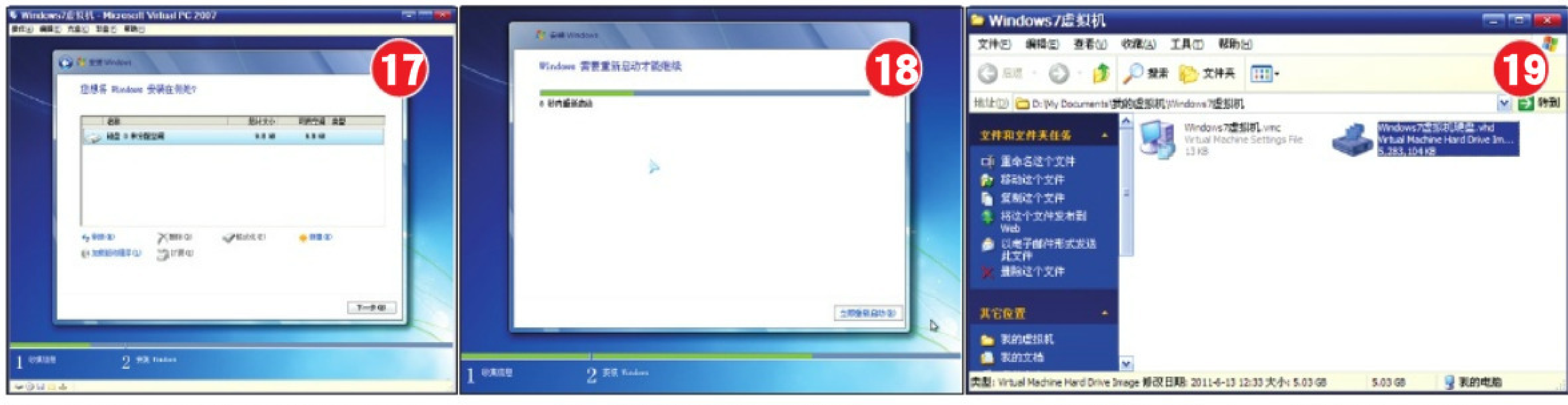
关闭虚拟机后，在Windows 7虚拟机文件夹下，将会看到一个VHD文件，这就是我们所要用来加载实现双系统启动Windows 7的VHD虚拟硬盘文件了（图19）。将该文件移动到某个文件夹中，以便于启动加载调用，同时为了方便调用，可将VHD文件名改为仅英文和数字，如Windows7.vhd。



加载Windows 7安装光盘



在虚拟机中安装Windows 7



无需进行磁盘分区选择或格式化操作，安装非常方便

第一次启动时请关闭虚拟机

获得安装了Windows 7系统的VHD文件

3.添加VHD双系统引导菜单

准备好了Windows 7系统的VHD虚拟硬盘文件，如何将它挂载到真实的物理主机中，添加到系统引导菜单以实现双系统启动呢？

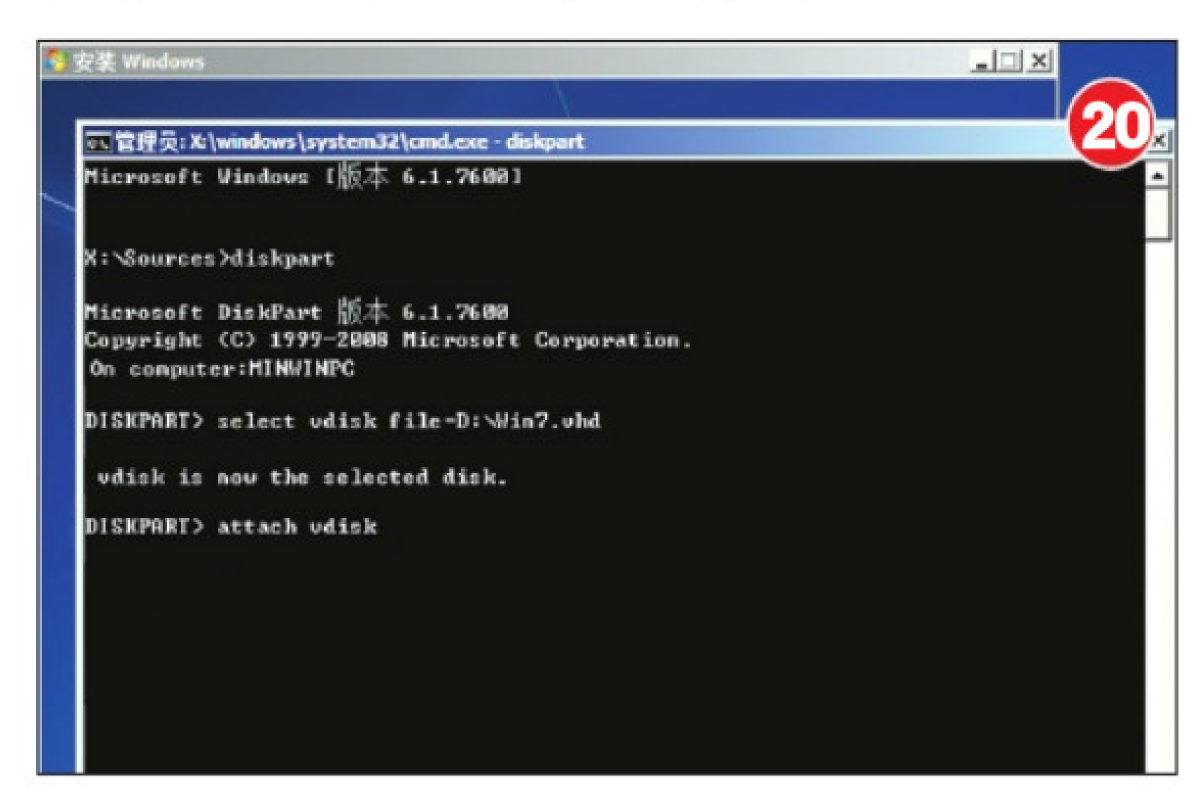
方法一：使用Windows 7光盘添加引导菜单

如果手上有Windows 7光盘的话，可以用Windows 7光盘引导系统，出现Windows 7安装界面后，按下Shift+F10启动CMD命令控制台窗口。

在命令窗口中依次执行如下命令：

```
diskpart
Select vdisk file=D:\Windows7.vhd
attach vdisk
select partition 1
active
assign letter=Z
exit
bcdboot Z:\Windows /S C:
```

在上面的命令中，“file=”参数后面是VHD文件的存放位置，请读者根据实际路径修改（图20）。执行完上面的命令，可以创建Win7的启动项，但此时只是将Win7的启动信息置于硬盘C盘，还没有将原来的Windows XP系统启动项接管，将无法启动XP系统。继续依次执行以下命令，配置WinXP和Win7的双系统启动项：



在命令控制台中添加引导菜单

```
bcdedit /create {ntldr} /d "Windows XP"
bcdedit /set {ntldr} device partition=C:
bcdedit /set {ntldr} path \NTLDR
bcdedit /bootsequence {default} {ntldr}
bcdedit /displayorder {default} {ntldr}
bcdedit /timeout 30
bootsect /nt60 SYS
```

修复完毕后重新启动计算机，在第一次进入系统的时候会直接进入Windows 7的安装界面，安装程序会进行自动配置，直至进入桌面。再次启动时就会看到双启动菜单，可正常启动进入Windows XP和Windows 7，使用VHD加载的Windows 7与正常安装的Windows 7使用起来没有两样。

没有光驱时如何手工添加VHD引导菜单项目

如果没有光驱或刻录的Windows 7安装光盘，可在Windows XP中利用虚拟光驱，打开Windows 7的安装光盘镜像文件。复制光盘目录中的bootmgr文件和boot文件夹到C盘根目录，在C盘新建名为sources的文件夹，将镜像文件中sources文件夹下的boot.wim文件复制到C:\sources。

然后打开命令提示符窗口，执行如下命令：

```
c:\boot\bootsect /nt60 c:
```

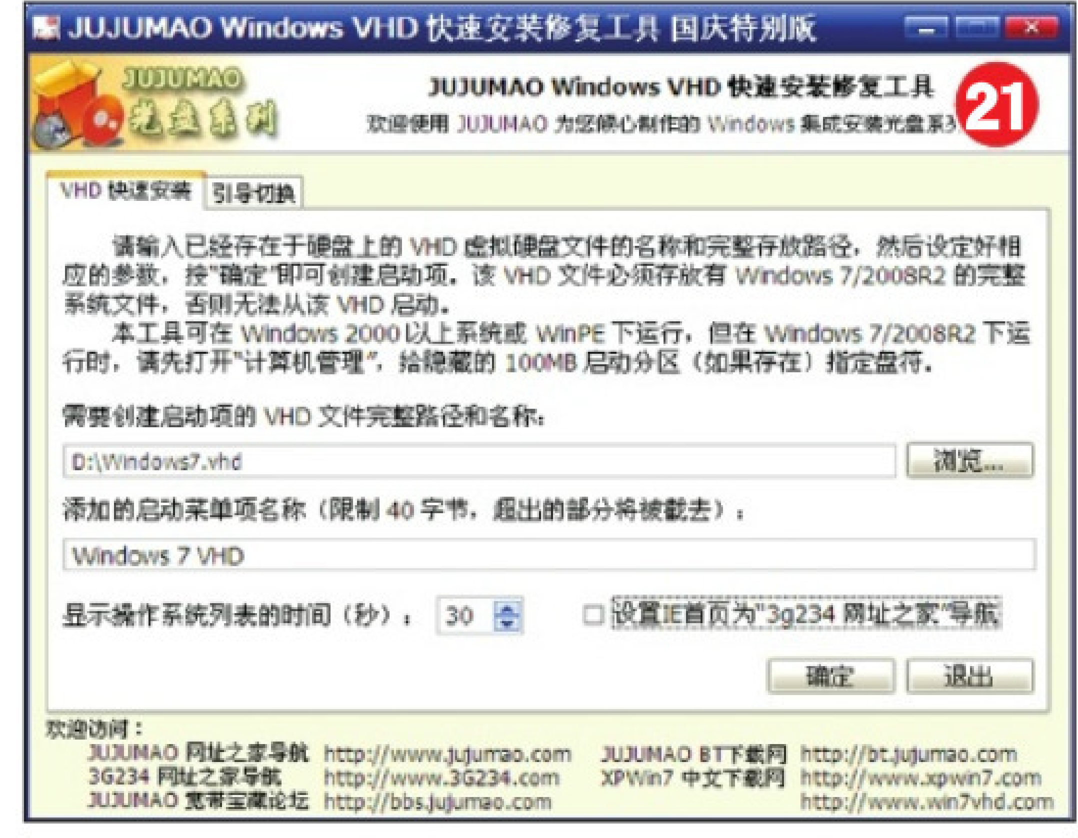
重启电脑后就会进入Windows 7的安装界面，此时按下shift+F10就可以打开命令控制终端窗口，依次执行如下命令：

```
rd /s /q C:\boot
rd /s /q C:\source
del bootmgr
bootsect /nt52 c:
```

上面的命令将删除前面复制的文件目录，并还原Windows XP的启动项。最后参照上面的方法运行diskpart，添加VHD引导菜单即可。

方法二：最简单的Windows 7 VHD安装工具

如果没有Windows 7光盘或者没有安装光驱，又嫌手工输入命令修复启动菜单太麻烦的话，可以使用自动化的修复工具。例如笔者使用“JUJUMAO Windows VHD快速安装修复工具”，该工具可以快速安装VHD封装的系统，只需要提供VHD文件路径和名称，即可在任意系统下快速完成VHD启动项的创建工作。运行后选择“VHD快速安装”功能页，浏览指定VHD文件路径，设置要添加的Windows 7启动菜单项名称（**图21**）。点击确定后，即可自动将Windows XP的ntldr引导修改成bootmgr引导，并添加Windows 7 VHD引导菜单项目。重启系统后，就可以选择进入Windows 7 VHD系统。



自动安装Windows 7 VHD引导菜单的工具

二、Windows 7 VHD双系统的优势

安装Windows 7 VHD系统，运行起来与直接安装的Windows 7系统是一样的，但两者有着本质上的区别。由于Windows 7 VHD系统是安装在虚拟硬盘中的，只不过是加载到了真实物理主机上来运行，非常类似Linux的设备挂载。但是正由于Windows 7 VHD系统是安装保存在单个的虚拟硬盘文件中，因此对真实物理主机的系统完全不会产生任何影响，有着非常大的优势：

1.安装简单，多系统可同分区

在创建Windows 7 VHD文件时，可直接在虚拟机中加载Windows 7安装光盘镜像，因此安装时非常简单。不像在真实的物理主机上安装Windows 7系统时，要刻盘引导系统，还要在直接的物理主机上划分出一个单独的分区给Windows 7系统，安装时也不用担心覆盖其他系统或数据分区。唯一需要手工参与的仅是将VHD添加到真实物理主机系统引导菜单中，不过这步操作也有自动化的工具可以快速简单的完成——可以说，VHD功能让任何电脑用户都可以快速简单的实现Windows XP与Windows 7双系统的安装。

而且VHD双系统还有一个非常独特的地方，就是可以双系统或多系统安装在同一分区。因为VHD系统是一个单一的文件，因此完全可以放在原来的系统分区中，而且理论上可以安装多个Windows 7或其他支持虚拟硬盘的操作系统在同一个分区，互不影响。

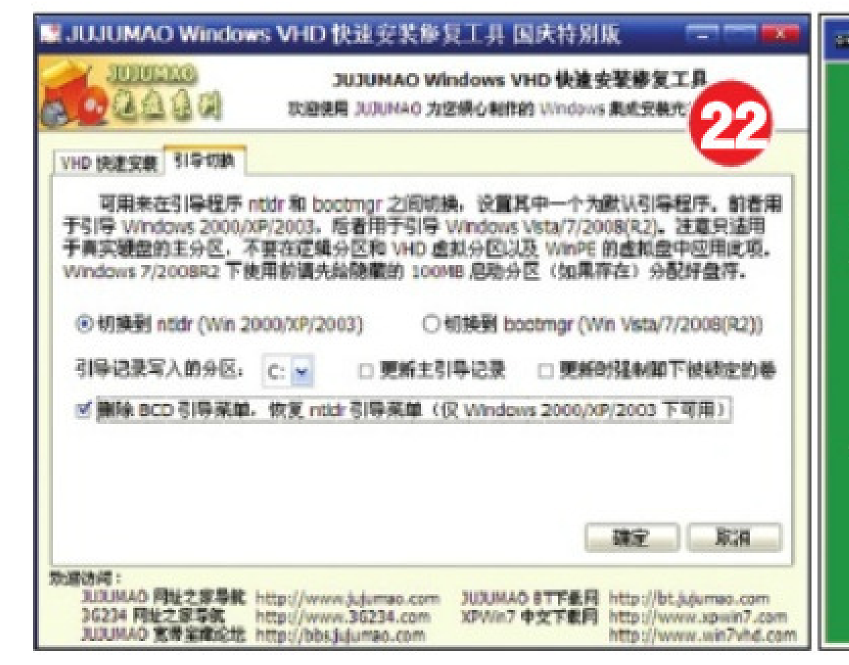
2.维护卸载极为方便

VHD虚拟系统单一文件在维护上更具备优势，在双系统中要卸载掉其中的某个系统，除了格式化分区清除数据外，还需要修复引导菜单。而利用VHD虚拟硬盘加载的双系统或多系统需要卸载时，直接删除VHD文件，再用安装盘修复一下启动项就可以了，因为VHD系统的所有文件都在VHD文件中，不会残留下任何多余的文件。

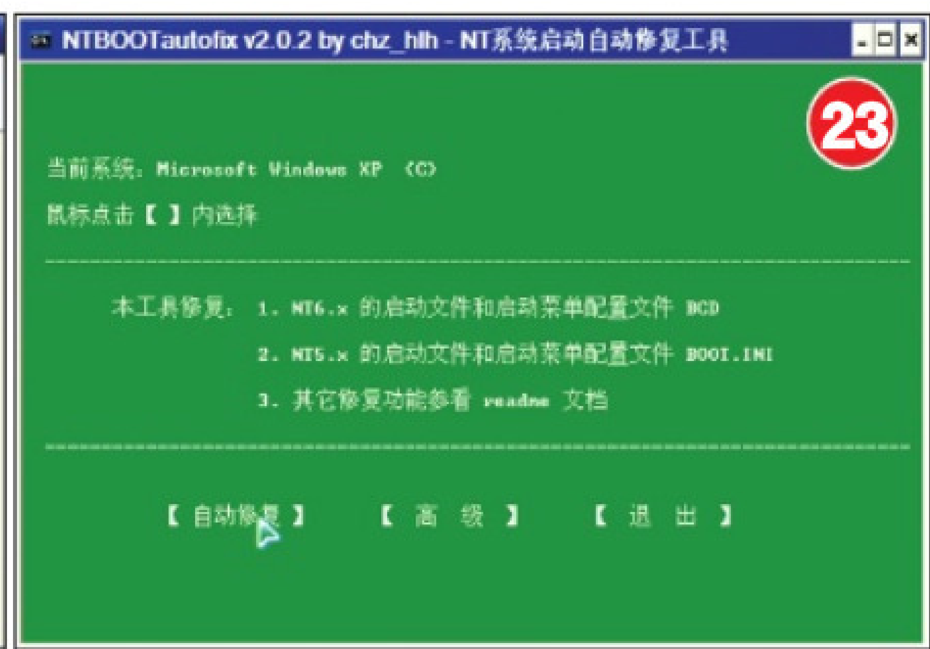
例如上面介绍的“Windows VHD快速安装修复工具”，也提供了卸载修复引导菜单的功能。如果不想使用VHD安装的Windows 7系统，可在“引导切换”选项页中选择“切换到ntldr”，并勾选下方的“删除BCD菜单，恢复ntldr引导

菜单”（图22），即可彻底删除bootmgr及所有相关的文件，让Windows XP的引导恢复如旧。

如果在使用VHD双系统使用过程中，通过GHOST恢复Windows XP系统后导致Windows 7 VHD启动项丢失，也可采用上面的工具重新创建VHD启动项。另外，有时在恢复Windows XP系统后，引导进入Windows 7 VHD系统时会出现一类比较特殊的错误，提示如下：



卸载VHD引导菜单



自动修复特殊的VHD引导错误

windows 启动配置数据（BCD）储存文件包含一些无效信息。
对象 GUID：{9e694F-eda9-adf5-8e63-9F9449c18f5a}
描述：Windows 7
状态：0XC00000017

此时除了运行上面的工具删除掉BCD菜单再次重建外，也可以使用一个名为“NTBOOTautofix”的小工具，修复一下BCD启动菜单，直接使用自动修复模式即查（图23）。

三、Windows 7中安装Windows XP VHD及其他多系统安装

以上是关于如何在Windows XP中安装Windows 7 VHD，反过来也同样可以在Windows 7中利用VHD安装Windows XP双系统。

1.手工安装Windows XP VHD

方法大致相同，还是用Virtual PC创建一个虚拟机，虚拟机上安装Windows XP系统，获取包含Windows XP系统的VHD文件。至于如何添加Windows XP VHD系统引导菜单项目，原理与上面也是一样的，只不过可以直接在Windows 7中添加，无需用光盘引导进入命令终端控制窗口了。



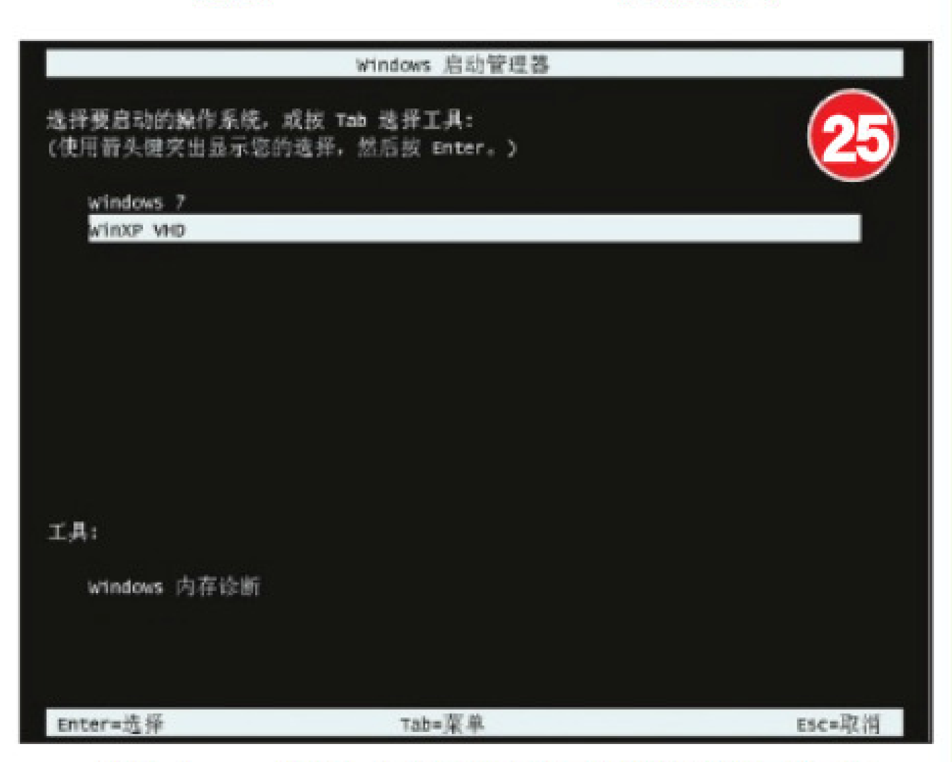
添加Windows XP VHD启动项目

在Windows 7打开“计算机管理”，展开“存储”，右键点击“磁盘管理”，在弹出菜单中选择“附加VHD”，浏览指定刚才创建的VHD文件，系统就会自动为其分配盘符。这一步操作就相当于前面使用Windows 7光盘引导，进入命令控制台终端中执行Diskpart加载的结果。

然后再以管理员身份启动命令提示符，执行如下命令（图24）：

bcdboot Z:\windows /s c:

命令中的Z是自动分配的盘符，根据实际修改。执行命令后，可自动运行bcdboot工具，将加载的VHD系统添加到BCD启动菜单中，整个设置即告完成。重启后就可看到引导菜单中多出一个“WinXP VHD”项目（图25）。



Windows XP VHD系统引导菜单项目已变更

2.两步自动化安装Windows XP VHD

此外，还有一个自动化操作的软件“WinXP VHD辅助处理工具”，可实现自动创建VHD，安装GHOST XP，并添加VHD的BCD系统引导菜单项目。

运行该工具后，在“创建VHD”功能页中指定Windows XP的VHD文件保存路径，文件大小默认为8G，必须保存在NTFS分区中（图26）。然后选择VHD文件类型，可为动态扩展或固定大小的磁盘文件。所谓动态扩展，也就是随着在VHD系统中的文件增多，自动扩展VHD文件大小，可避免将来磁盘空间不足的情况。再指定用于安装的GHOST XP光盘镜像文件路径，也可使用提取后的GHO文件路径，确定后就会自动利用Windows 7功能创建VHD分区，并调用GHOST安装Windows XP到VHD虚拟硬盘中。



自动创建VHD安装GHOST XP

安装完成后，切换到“挂载/卸载VHD”功能页中，指定刚才创建的VHD文件，设置Windows XP VHD的启动项目名称，点击“向BCD中添加VHD项目”就可以完成启动项目的添加（图27）。同样，要卸载Windows XP VHD时，直接删除VHD文件，点击“移除BCD中的VHD项目”按钮即可。

用同样的方法，可以实现Windows XP/2003/Vista/2008等所有Windows系统的VHD安装，让多系统安装并存变得极为简单！



添加VHD启动项目

你还在用GHOST？——利用VHD多点备份还原系统

许多用户在Windows XP和Windows Vista中用惯了一键GHSOT备份和还原系统的工具，升级到Windows 7依然还停留在原有的习惯上，却不知道Windows 7中利用VHD虚拟化技术，可实现比一键GHOST更为强大且方便的系统备份与还原。

一、热备份=创建VHD文件，常规Windows 7系统备份与恢复

在Windows 7中备份操作系统非常简单，创建系统备份相当于创建一个VHD文件，还原时直接解压VHD中的文件进行覆盖，比GHOST备份还原有着更多的优势。



Windows 7中的VHD系统备份还原工具

1.系统热备份无需重启

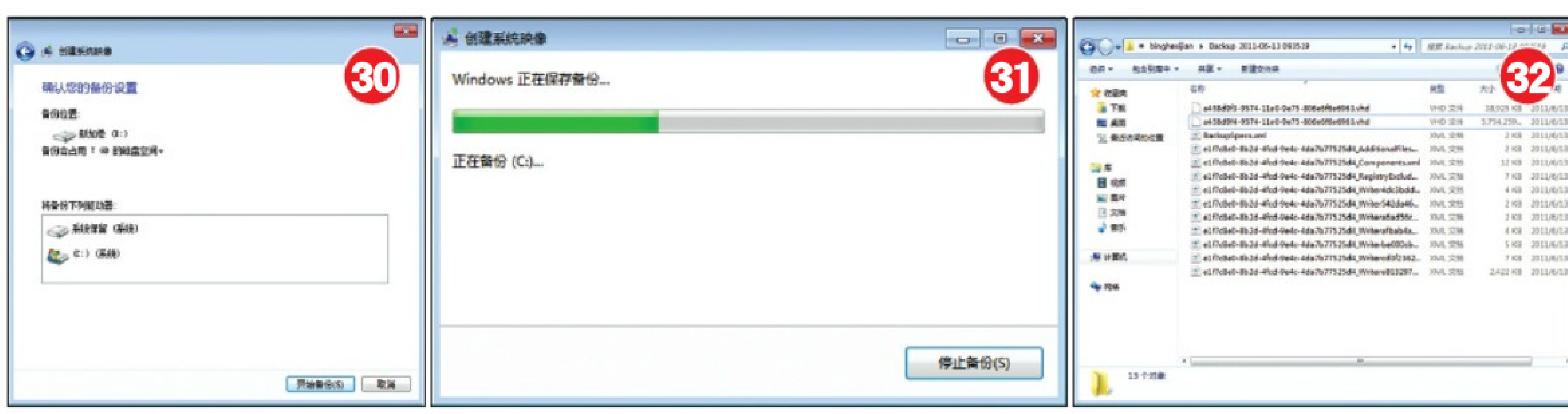
不像使用GHOST备份需要重启系统进入DOS模式，在Windows 7中备份系统时可支持热备份，即在当前系统中直接进行备份。

点击“开始菜单→所有程序→维护→备份和还原”，打开系统备份还原工具（图28）。点击“创建系统镜像”，在弹出的创建向导中选择一个NTFS分区（图29）。注意，由于备份的系统镜像文件会大于4GB，因此需要选择NTFS格式的分区。



选择系统备份保存分区

然后选择要备份的驱动器，软件默认备份系统分区和系统保留的100MB隐藏启动分区（图30、图31），因此在生成的备份中会包括两个VHD文件。一个只有几十MB，另一个有数GB，选择其中体积大的VHD文件保留，该文件就是系统分区的VHD映像文件（图32）。



默认备份包含系统保留分区　　开始进行备份　　生成的VHD系统备份映像文件

2.图形界面与崩溃时的系统还原

系统不稳定、垃圾太多、感染了病毒等需要还原系统时，如果能进入系统中，那么可打开系统备份与还原工具。选择“恢复系统设置或计算机→高级恢复方法”，选择高级恢复方法为“使用之前创建的系统映像恢复计算机”（图33）。然后询问是否要备份当前的用户数据文件，选择“跳过”，再点击“重启系统”。



图形界面下的高级恢复方法

重启后将自动进入系统恢复模式，点击下一步，恢复工具自动扫描到最近的系统备份VHD文件。也可以点击“选择系统映像”，手工选择用于恢复系统的VHD映像文

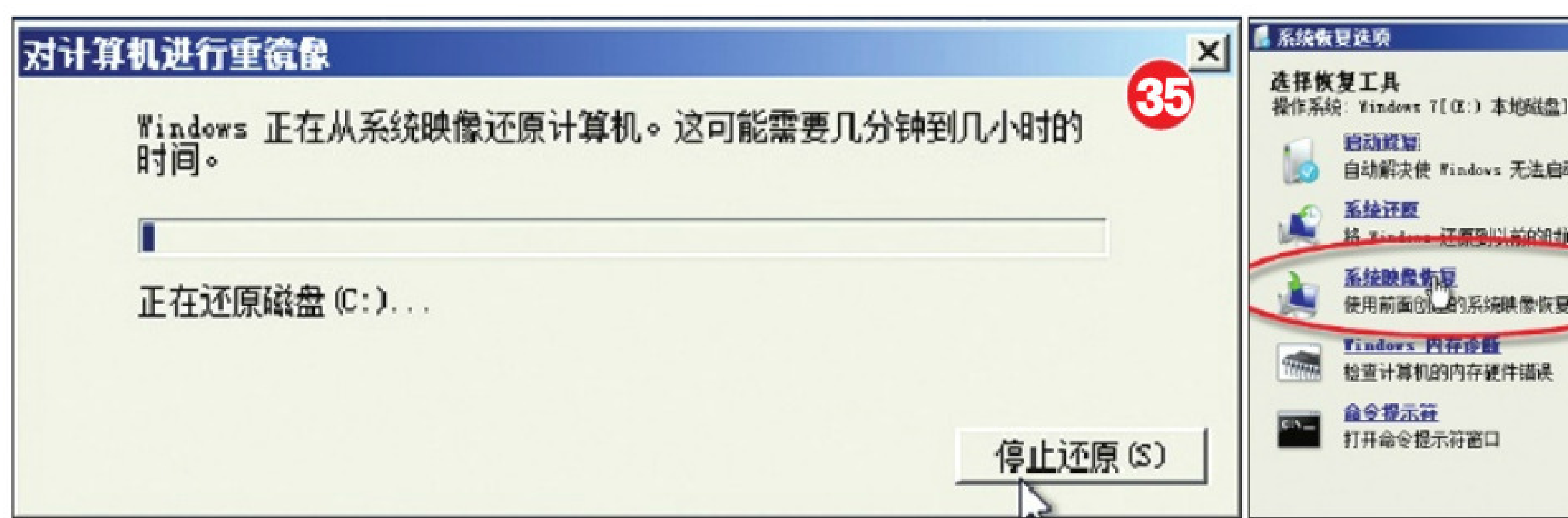
件（图34）。恢复映像前，还可以选择是否彻底格式化分区，不过SATA串口硬盘需要加载驱动才能进行格式化。最后点击“完成”按钮，即可开始恢复还原系统了（图35）。

如果系统直接崩溃，那么可以在系统引导菜单中按下F8键，然后选择“修复计算机”，进入修复环境。使用本地用户帐号登录后，在“系统修复选项”窗口中选择“系统镜像恢复”（图36），然后就可以像上文一样选择备份的VHD文件完全恢复系统了。

——使用Windows 7内置的系统备份还原工具，远比使用GHOST便捷得多。首先热备份支持就很方便，在恢复系统时也无需额外添加系统启动菜单项，内置的系统恢复环境就可直接引导进入操作，而且界面也比GHOST更清晰明了，绝不会出现误操作。



使用备份的VHD映像文件恢复还原系统



恢复还原系统　　选择系统映像恢复

二、常规Windows 7系统中的差异备份与多点还原

方便易用的Windows 7内置系统备份还原工具，已经可以让GHOST下岗了，但是利用VHD的差分功能，我们还可以打造更为强悍的差异备份和多点备份还原功能，媲美许多专业收费的系统备份还原工具。

Windows 7 VHD差分及差异备份与多点还原实现原理

Windows 7中的差分磁盘，是以某一VHD为母盘创建的。简单地说，当指定了某个VHD文件为母盘后，差分磁盘中只保存为母盘中不同的部分。

根据Windows 7的VHD差分原理，可以在某个系统状态下创建一个VHD备份映像作为母盘，然后在母盘的基础上创建一个差分VHD。通过差分VHD引导运行Windows 7系统，可以进行正常的软件安装运行和系统修改等，所有修改都只会保存在差分VHD中。当需要恢复系统取消所有的修改时，可以直接删除差分VHD，重新用母盘引导，系统就可还原如初。

当要保存差分VHD中所作的修改时，可将差分VHD与母盘合并为一个新的VHD，然后在新的VHD基础上再创建一个新的差分VHD进行系统操作。如果要想保存前面的差分VHD状态，实现多点备份还原，则可以不与母盘进行合并，在此差分VHD的基础上再创建一个二级子差分VHD。运行在二级子差分VHD上的系统，随时可以还原到上一级差分VHD或母盘状态。同样的道理，可以创建和恢复多级子差分，这样就实现了多点备份还原（图37）。



VHD差异备份与多点还原原理图

1.创建第一个还原点

其实在上面的系统映像备份中，我们已经创建了一个系统还原点，只不过还需要进行一下修改，才能随时方便地选择还原系统。

首先，将备份生成的VHD映像文件移动到某个专门的文件夹中，这里移动到E:\SYSBACK中，并将文件重命名为Windows7_1.vhd以便于区分。

然后再次打开计算机管理工具，选择“附加VHD”，加载备份的VHD映像文件并获得分配的盘符，假设这里为F:。再以管理员身份启动命令提示符，执行如下命令，将备份的Windows 7 VHD映像文件添加到系统引导项目：

```
bcdboot F:\windows /s C:
```

也可以使用“Windows VHD辅助处理工具”添加，操作起来更加简单。运行工具后，切换到“挂载/卸载VHD”，在“VHD位置”中浏览指定备份的Windows 7 VHD映像文件，设置启动项目名称，可以设置为“Windows 7还原点1”（**图38**）。然后点击“向BCD中添加VHD引导项目”，即可自动完成VHD引导项目的添加。

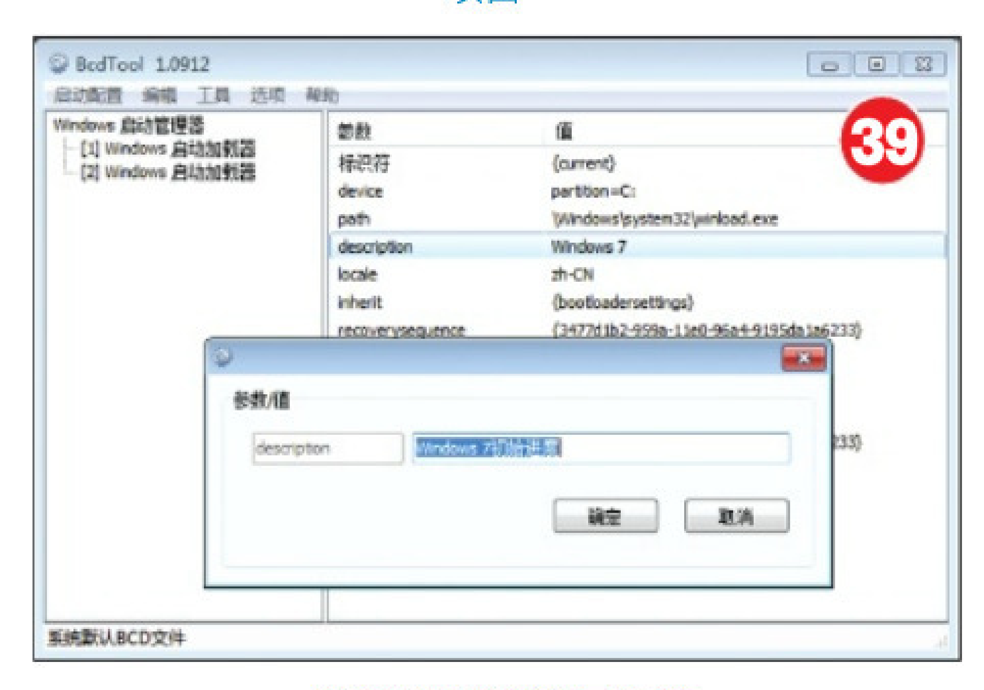


使用Windows VHD辅助处理工具添加VHD引导项目

2.修改引导菜单项目

此时如果用BCDEDIT命令查看系统引导菜单，可看到新添加的引导项目，但是如果创建多个还原点后，在启动时会难以区分不同的还原点引导项，可使用一个叫作“BCDTOOL”的工具修改管理各还原点的引导项名称。

运行BCDTOOL，自动加载当前BCD引导菜单项目。在左侧列表中选择第1个“Windows启动加载器”，这个是默认的Windows 7系统，在右边窗口中将“description”修改为“Windows 7起始进度”，即可更改该系统引导菜单中的项目名称（**图39**）。用同样的方法可以修改设置其它启动加载器的名称，以区别不同的备份点。



修改引导菜单项目名称

3.使用差分VHD创建当前进度

创建了第1个还原点后，要利用VHD差分功能创建当前系统运行的进度实现差异备份。在Windows 7中以管理员身份打开命令控制终端窗口，使用如下命令：

```
diskpart
create vdisk file="D:\sysback\Windows7_1_child.vhd" parent="D:\sysback\Windows7_1.vhd"
```

即可以备份的VHD映像为母盘创建一个名为Windows7_1_child.vhd的差分盘（**图40**），然后再执行前面的操作，将差分盘VHD添加到系统引导菜单项目中即可。



使用命令行创建差分磁盘

也可运行上面的“Windows VHD辅助处理工具”，一步完成差分创建与添加引导项目。选择“创建差分VHD”，指定母盘VHD的路径，设置子VHD路径，在下拉列表中选择“创建差分VHD，并添加差分VHD及快速还原到BCD”（**图41**），点击确定即可完成操作，并把差分盘作为默认的系统引导项目，同时还新添加了一个快速还原引导项。



使用工具一步完成差分盘创建与引导添加

然后再用BCDTOOL工具修改引导菜单项目名称，将差分盘引导项目名称改为“Windows 7还原点2”，再将“Windows VHD辅助处理工具”添加的另一个引导项目“快速还原Windows7_1_child.vhd”修改为“恢复到Windows 7还原点2”。

4.多点还原很安全

重启系统，就可以在引导菜单中看各还原点系统引导与系统恢复项目了（**图42**）。这里使用“Windows还原点2”引导启动系统，可以进行任意有危险的操作，当需要恢复系统时，在引导菜单中选择“恢复到Windows 7还原点2”，就又重新恢复到还原点2创建时的状态了。用同样的方法，可以继续创建多级VHD差分盘实现多点备份与还原。此外，



系统一键还原菜单项目

还可以在此基础上对各还原点引导项目名称进行更具体化的命名，以方便引导和恢复。

如果要删除某个还原点，可直接删除VHD差分盘文件，并在“BCDTOOL”中删除引导菜单项目即可。合并某两个还原点也可使用“Windows VHD辅助处理工具”，选择“合并VHD”，指定要合并的差分VHD路径，选择合并深度确定即可（图43）。

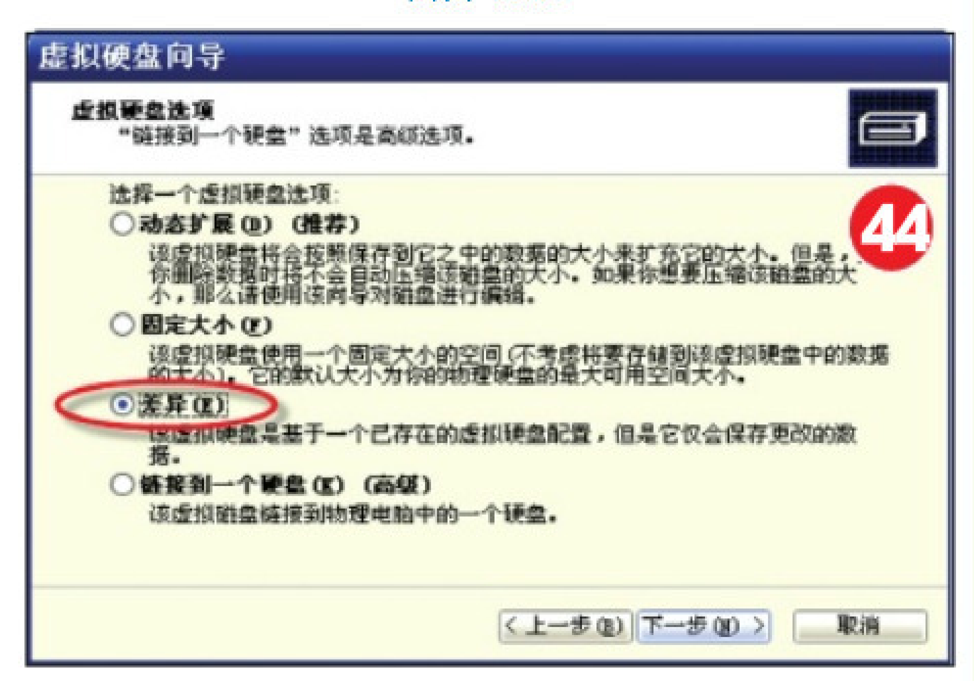


合并VHD

三、双系统与多系统中的VHD多点还原

上面讲了在常规Windows 7中利用VHD差分实现差异备份与多点还原，在利用VHD安装的Windows XP或Windows 7双系统和多系统中，实现起来更为方便。例如在Windows 7系统中利用VHD安装了Windows XP系统，只需要对Windows XP系统的VHD创建差分盘，平时使用差分盘引导进入Windows XP，需要恢复时删除并重建新的差分盘，所有的修改就消失了。在利用VHD安装了Windows 7双系统的Windows XP中，由于系统未提供VHD支持功能，因此创建VHD差分必须利用第三方工具，可直接使用Virtual PC 2007创建。

运行Virtual PC 2007，点击菜单“文件→虚拟硬盘向导”命令，打开VHD磁盘向导。选择“创建一个新的虚拟硬盘→一个虚拟硬盘”，再设置磁盘文件名及路径，然后在虚拟硬盘选项中选择“差异”（图44），并指定母盘的路径（图45）。确定后即可创建差分盘，用此差分盘引导进入Windows 7中即可。



在Windows XP中创建VHD差分盘



指定差分母盘路径

巧用VHD与BitLocker，加密保护隐私文件

各种“XX门事件”时有发生，不过，为了保护自己的隐私文件而去寻找第三方的加密软件完全没有必要，有太多的虚拟加密软件根本达不到真正的加密保护效果，但是利用Windows 7中内置的VHD虚拟硬盘与BitLocker加密工具（需要Windows 7旗舰版），却能真正的实现隐私文件安全无忧！

首先，需要在Windows 7中创建一个动态的VHD虚拟硬盘文件，用来存放加密的隐私数据文件。创建完成后，加载VHD虚拟硬盘文件，在资源管理器中，右键点击加载的VHD虚拟硬盘，选择“启用BitLocker”命令（图46）。在弹出的对话框中选择“使用密码解锁驱动器”，输入密码（图47），点击下一步后选择“将恢复密钥保存到文件”，以免以后不小心忘记密码。最后点击“启动加密”，即可完成对虚拟硬盘的加密（图48）。现在我们可以把个人的隐私文件放在虚拟硬盘中，要查看隐私文件必须加载VHD虚拟硬盘文件，而在加载时会要求输入访问密码（图49），这样就达到了保护隐私文件的目的。



在虚拟硬盘上启用BitLocker



设置密码解锁

加密VHD虚拟硬盘

需要密码才能访问VHD虚拟硬盘

Windows 7的VHD功能极为强大，本文中仅仅是介绍了VHD的基本用法。此外还可以借助VHD实现无限期试用正版软件，实现影子系统效果，以及VHD无盘系统启动，制作VHD随身系统等，大家充分发挥自己的创意去玩吧！

从二维到三维——软件中的3D世界

■河南 安静的好人

关键字：3D设计 3D应用

编者按：无论是模拟现实，还是平面无法比拟的精美画面，3D化应用都应该是软件开发商们值得注意的地方。这些软件也许不是特别实用，但其3D化效果带给用户的体验却是普通软件无法提供的，下面就请跟随本文一起进入软件中的3D世界。

3D桌面

也许我们早看惯了一成不变的Windows桌面，通过“ShockDesktop3D”和“BumpTop”两款小软件可以实现较好的3D桌面效果。



ShockDesktop3D软件虚拟了一个视角固定的立体桌面，且不影响任务栏，用户可以单击右下角的托盘图标来和正常桌面切换。在桌面上点击右键可以对图标进行相关设置，其中大小建议设为64×64，在图标类型里可以选择立方体或长方形的显示效果（**图1**），点击“重排图标→自动排列”可以让混乱的桌面图标立即变得工整。软件的3D图标效果非常明显，直接拖动图标可以看到翻滚和碰撞效果，堆叠的图标被拖拽后也会像积木一样倾倒（**图2**），在选项里可以对显示效果做更多设置，比如更换桌面主题、图标的阴影效果等，不过桌面图标的文件名在鼠标移上去时才能显示，用户使用起来可能会有些不方便。

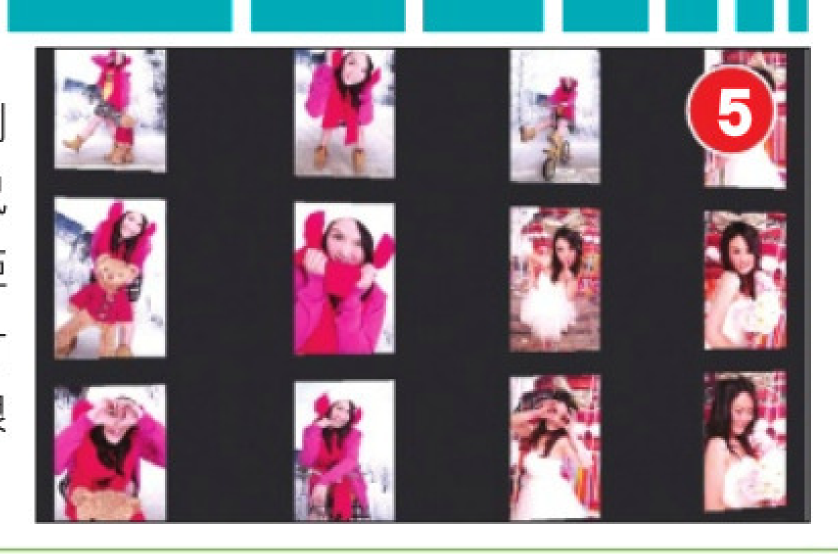
BumpTop能够产生一个“没有顶盖的盒子”的桌面效果，对于盒子的每一“侧墙”都能切换过去完整显示，软件同样不影响任务栏显示。用户选定一个或多个图标后可以点击右键并选择“放大/缩小”进行调整，而“更多”按钮可以显示该图标在原桌面中的右键功能。在桌面空白处点击右键，选择弹出菜单中的“PileBy→按类型/时间堆叠”后可以方便的对桌面图标进行分类整理（**图3**）。软件类型可分为系统图标、快捷方式、Office文档、图片、安装程序等，也可随时再拆分。用户可以将图标随意拖到侧墙上，而在侧墙上双击即可切换至该“墙面”。在软件“设置→图标和物理”中，将“图标对齐”滑条拖到最右侧，图标在拖动时就会呈现出最大的旋转效果，用户可根据需要进行设置；在主题中可以对每一面墙的壁纸进行设置，而选中“使用我的Windows背景作为地板”可以将软件显示效果和原系统融合得更好（**图4**）。







3D图片浏览



“可牛看图”是一款通过图片墙功能实现3D效果的图片浏览软件。在左侧目录中定位到图片所在文件夹，图片即排列成矩形呈现在用户面前，横向拖动鼠标图片墙会以波浪形态移动（**图5**），滑动鼠标滚轮则能调整用户与图片墙的距离。在软件的“配置→3D墙设置”中可对图片墙做更多设置，旋转角度是图片墙滑动时的倾斜角度，调至最大即可达到最明显的3D效果，图片行数用户可根

据需要进行选择，此设置更改后需要重启软件才能生效（图6）。“PictoMio”是另一款可用于3D图片浏览的好软件。其界面非常工整，在左侧目录中定位到图片文件夹，右侧窗口中的图片文件夹图标上会呈现图片滑动的漂亮效果（图7），图片能够以缩略图、幻灯片、单幅图和旋转4种方式显示，其中旋转即是3D效果，用户可以选择“Gauss curve”“Flat parade”“Megazoom”3种图片3D切换效果，通过滑动滚轮可以直接切换图片（图8）。在单幅图浏览模式下，用户也可以滑动滚轮放大和缩小图片，并通过默认手型工具拖动，这比可牛看图中的相同操作要便捷。



3D电子相册

“Photo! 3D Album”能够将很多图片置于所提供的诸如城堡、花园、山间、展厅等数十种场景中，用户可以在其中自由走动浏览。打开软件后点击新建或画廊按钮，在右侧窗口中会出现很多场景的缩略图，选定一个场景后在左侧定位到图片文件夹，点击添加按钮即可将图片全部贴到场景中（图9），直接在场景中拖动鼠标可以按方向走动，最后点击“发布→独立播放文件（exe文件）”即可（图10），相册的高、中、低质量实际效果相差不大，但文件大小基本成倍数关系。打开生成的exe文件后会以自动视角观看，按F1后用户可以自由观看（控制方式可类比射击游戏CS）。该3D相册也能够设为屏保，在上图的“发布”界面中直接点击“Photo! 3D ScreenSaver”文字链接，接下来在弹出的对话框中点击“设置→Design”选择场景，下方的加号按钮则是添加图片，点击“>>”进行全选（图11），最后点击OK即可。



3D浏览器

目前市面上的浏览器种类繁多，相信用户们也都有着自己的使用习惯，这里介绍的“Venus浏览器”走的是3D化路线，让我们来感受下和普通浏览器的区别。

Venus浏览器的至少要求系统有1.5GB内存，相信目前一般用户的机器配置都可满足这一要求。安装完毕后点击桌面上的Venus图标打开浏览器，可以看出所有的网页都是以3D缩略图的形式平铺在这个空间中（图12）。在空白处双击鼠标可以切换高低两种俯视方式，将鼠标移至边沿处可以向其方向滑动以浏览其他网页缩略图，在空白处单击鼠标则会在四角出现红色的锁定图案，这时当前界面将被锁定。在快速通道的地址栏中可以输入网址打开网站，下方集成了百度和谷歌搜索引擎，方便用户进行搜索（图13）。

双击某个网页后可以正常大小浏览，按住Ctrl键并上下移动鼠标则可继续放大或缩小该页。点击超链接，新页面默认会在该网页的右侧出现，在边缘处点击右箭头即可切换，用户单击超链接并向某个方向拖拽可以自定义新页面的出现方向，点击链接网页右上角的“页面跳转”按钮可以快速定位到之前的网页（图14）。在网页正常化视图下可以通过右上角



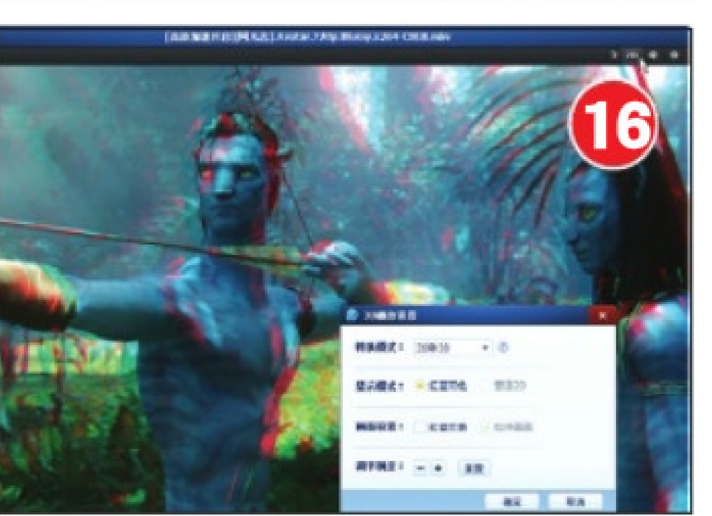
的叉号按钮关闭网页，而在俯视方式下可以点击缩略图左侧的垃圾篓来关闭该网页，对于整个虚线包围的数个网页，可以点击边角的“关闭Session”按钮来全部关闭，用户如果用图钉工具将网页钉住，那么该网页将不会被关闭。

浏览器还能够使网页上的图片以立体方式呈现，将鼠标移动到图片上，点击右键选择“3D映射”，该图片即可呈现出跃然于纸上的效果，点击右键选择“设计”，还能对图片的高度和倾斜角度进行调整（图15）。



3D播放器

《阿凡达》的热映大大推动了3D视频潮流，新上映的电影有不少都采用了3D技术，3D液晶电视也成了消费者关注的热点。事实上，视频3D技术按生成原理可以分为很多种类，比如色分、光分和时分技术。其中色分技术需要使用红蓝、红绿眼镜，成本较低（最多数十元），但3D效果相对稍差；光分的3D效果强于前者，其技术应用在液晶电视和多数电影院中，观看时眼睛较舒服；时分的3D效果出色，但眼镜价格较高（比如国内某品牌液晶电视的快门式3D眼镜价格为350元），且戴上后明显会感觉到视频亮度减低。这里通过最简单的方式——播放软件来实现最基础的红蓝3D图像效果，当然目前裸眼3D技术是各国积极研究的方向，用户如有兴趣可以了解下国内影光视觉公司研发的“Lead3D立视裸眼3D贴膜”等产品，其相对低廉的价格和便捷的使用方法应该会逐渐引起人们关注。





“QQ影音”3.1版新增加了3D功能，能将播放的视频转换为红蓝双色的3D效果，用户只需花费少许购买红蓝眼镜即可，在播放区域上方的隐藏工具条中点击“3D”按钮，转换模式选择“2D转3D”，由于红蓝眼镜的红蓝镜片在左右两侧的方向不定，用户可以根据戴的效果来确定在“红蓝交换”前与否打钩，确定后即可生效，在裸眼下能明显看到画面的重影效果（图16）。另外一款传统播放软件“PowerDVD 11”也能实现视频转红蓝3D（图17），但该播放器默认支持的视频格式有限，用户使用难免要受到影响。

3D电子阅读

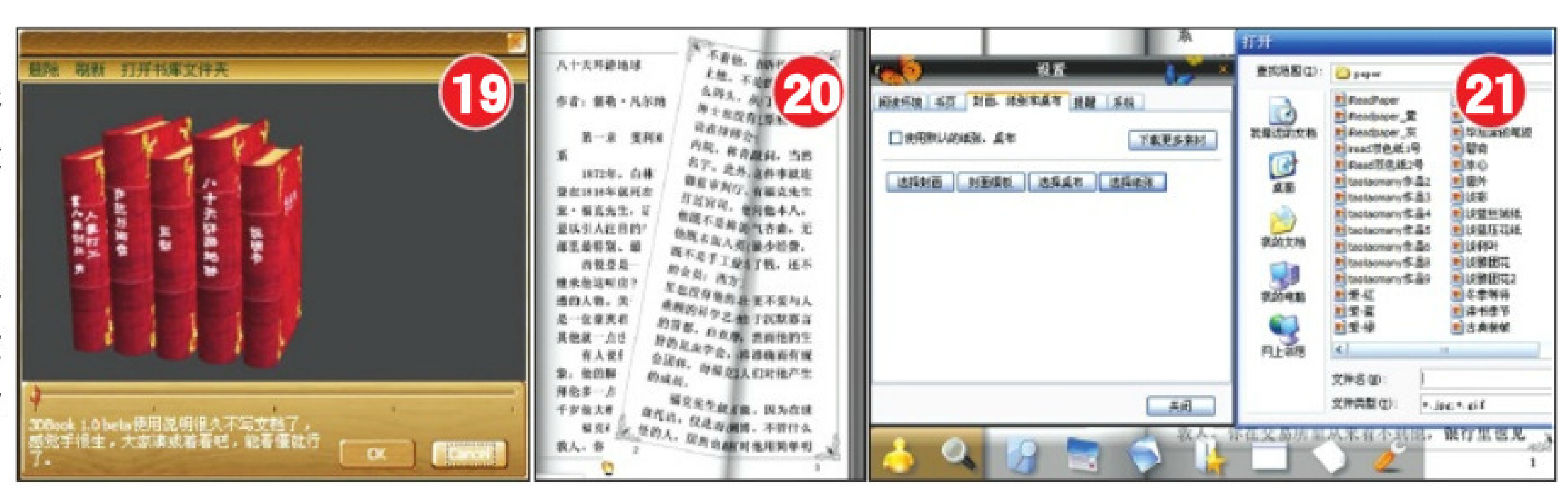
如果你在电脑上还保有阅读的习惯，那么不妨试试“3Dbook”和“iRead”两款软件，它们模拟纸质书的3D效果都非常出色，iRead还集成了电子书制作功能。

3Dbook的主界面是一本打开的羊皮纸书，在上面直接双击即可定位并打开TXT文件（图18），用户可以通过“Page Up/Down”键来实现纸质书的翻页效果，滚动鼠标滑轮可以将文字显示区域放大或缩小，拖动滑轮可以将“书本”倾斜或旋转，软件上方的标尺可以直接拖动定位到书中的某一页，右键的添加书签功能方便了用户管理阅读进度。该软件的书架功能是将用户经常阅读的电子书收集起来，并以3D形式呈现以便阅读，点击“收藏”按钮，在书架中刷新下就能看到添加的新书了（图19），用户同样可以对其拖拽以变换角度。



iRead的3D效果也非常出众。打开电子书后，用户可以通过左右方向键进行翻页，鼠标移至页脚即变成手形，拖拽后会有非常逼真的翻页效果（图20），另外书的两侧还会有纸张厚度的变化效果。书本底部有一个隐藏工具条，含有查找文字、显示目录和书签、自定义页码等功能，其中设置里用户可以对阅读效果进行细节调整，比如在“封面、纸张和桌布”标签下的“选择纸张”里可以选择喜欢的文字背景（图21）。此外，iRead还提供批注、语音朗读（需要安装朗读引擎）、电子书自制等功能。总体来说iRead软件在功能、设置、界面上都比3Dbook强了不少。

结语： 尽管目前软件3D的实现还不够完美，不过，在软件中仿真生活，却是不变的设计趋势。迟早有一天，虚拟的软件世界将会更加自然、更加贴近真实的生活体验。





IBM诞生至今已经100年了，是什么能让一个高科技企业长时间屹立不倒呢？创新。IBM在2010年共获得了5896项美国专利，连续18年稳居全球最具创新性企业排名首位。话说回来，中国是否能出现IBM这样伟大的公司呢？短期，或者说中期内不太可能。良好的创业环境让美国在短短几年内出现Google、Facebook这样的互联网巨头。要知道Google可是诞生在车库里，这让很多打着保护消费者利益旗帜，要求必须有商业办公室才能注册开公司的地区情何以堪啊。

■小众软件 大笨钟

自己制作网络屏蔽防火墙——FocalFilter

□**大小：** 1.7MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文 □**下载：** http://www.focalfilter.com

笔者经常遇到这样的情况，工作时间打开电脑准备干活，但不知不觉就打开了一些如Facebook、Twitter、新浪微博等社交网站，还没开始工作，不知不觉一个小时已经过去。时间不等人，被浪费也就没了。有什么方法可以克制这种分散精力的情况发生呢？用FocalFilter给自己制作一个网络屏蔽防火墙吧，它能够在特定的时间内强制性地过滤掉这些网站，帮助你集中注意力。FocalFilter支持WinXP到Win7系统，需要.Net4.0支持，全面支持包括IE、Firefox、Chrome、Safari在内的主流浏览器，所以不要想着换个浏览器就可以继续上网。运行FocalFilter后，会让你设置一个屏蔽时间以及屏蔽列表，之后点击“Block My Site”就开始屏蔽了。屏蔽列表需要手工设置，直接将网站的网址复制进去即可。启动屏蔽后，当你访问这些网站时，浏览器会提示网站无法打开，不到屏蔽时间无法浏览，不过时间一到就会在桌面右下角提示你解封了。屏蔽期间即使你强制关闭了FocalFilter，也无法解封。不过经测试发现：使用代理的情况下，是可以绕过FocalFilter屏蔽防火墙的……





鼠标任务栏增强工具——Taskix

□**大小：** 213kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文 □**下载：** http://taskix.robustit.com

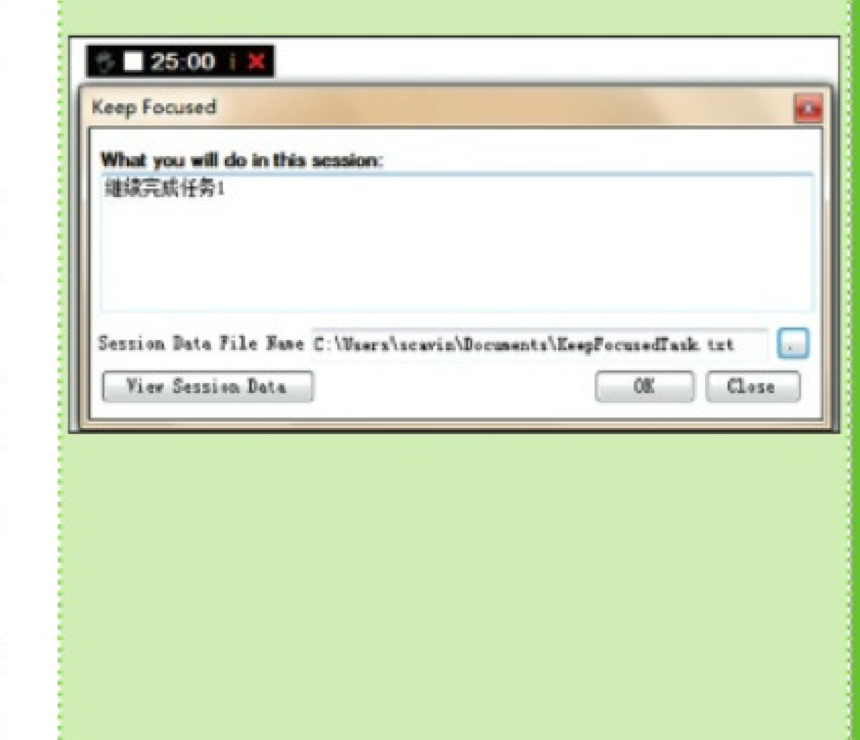
厌倦了Windows那傻傻的任务栏了吗？成年累月千篇一律，每天还必须得面对他。用Taskix给任务栏换个新玩法吧。它能够重新排列任务栏标签，用鼠标拖动即可。通过滚轮切换窗口，再也不需要用鼠标一个一个点击才能看完，将鼠标放到任务栏上，滚动滚轮，窗口自动切换，停止滚动，窗口也就停下来了。还可以设置滚动的时候跳过已经最小化的窗口使之不被切换，很人性化。中键任务栏窗口可以设置为关闭该程序或者最小化该程序，而在窗口外的空闲任务栏中键，则可以设置为快速显示桌面或者恢复最大化窗口为正常大小。本软件支持Windows XP、Server 2003、Vista及Server 2008，但非常遗憾的是不支持Windows 7。

Keep Focused——拆分目标保持专注提高效率

□**大小：** 14.8MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.gladinet.com/p/download_starter_direct.htm

大多数人面对一个很复杂的工作时，往往会产生畏惧心理，如果能将一个任务拆分为许多小的容易完成的分任务，并且让你在不同时段完成这些任务，当达到一个任务的里程碑时，还可以有一大段的休息时间，那么是不是这个复杂的工作也变得简单呢？Keep Focused就是根据这种理念而形成的一款兼备计时与备注功能的小工具。默认情况下，它会设置25分钟为一个工作段，之后短暂休息，再进行另外一个25分钟的工作段。每个工作段可以输入你的工作目标，由于只有25分钟，我们会很自然的将任务拆分，而开始计时的Keep Focused会保持在桌面置顶，并且显示倒计时，时时提醒你时间在无情流逝，白色按钮可以开始一段新的计时，红色X则结束这段计时，比如任务提前完成，当然可以提前享受休息。既可从心理上减轻了工作压力，又能保持工作动力，我们何乐不为呢？





批量下载Picasa Web Albums相册的照片——Picasa Grabber

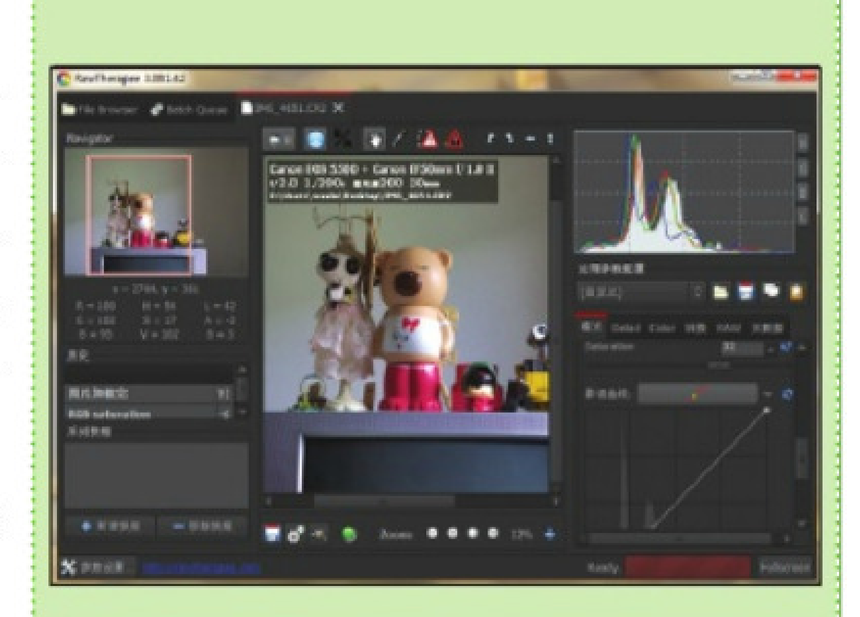
□大小：20kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://code.google.com/p/picasagrabber

Picasa Web Albums做为Google旗下的照片分享网站，其针对大量图片的快速显示以及隐私保护功能都非常实用，因此不少人将它视为自己的私人相册，上传了很多照片。而Picasa Grabber则是一款专门用来下载Picasa Web Albums相册照片的工具，看似简陋的外表有着一颗高效率的心，只需将相册的RSS地址输入Picasa Grabber，并且选择下载目录，点击“Go!”就可开始下载。要获得相册的RSS地址，你需要登陆需下载的Picasa Web Albums相册页面，在页面右侧即可得到RSS地址，当然，你亦可通过相册的搜索功能，在搜索结果的右侧得到该地址。这里顺便也给那些希望保护相册隐私的读者一个提示：给相册设置隐私保护后，你会得到一个唯一的复杂的地址，只有知道这个地址的人才可以浏览你的相册，而如果不想别人浏览，可随时在设置中重新生成新地址。

处理RAW图像文件——Raw Therapee

□大小：10MB □授权：免费 □语言：中文 □下载：http://www.rawtherapee.com



RAW图片格式记录的是数码相机感光元件的原始数据，未经任何处理，其优势是除了曝光设定之外，其它几乎一切的色彩、平衡、反差、锐化等设定都可在RAW格式专用的转换软件中进行，有时候一张失败的照片也可以经过RAW文件的处理焕发光彩。但每个品牌相机的RAW格式不尽相同，一般情况下需要同厂的随机软件转换后才可以处理。Raw Therapee则是一款直接处理多种RAW格式的工具，它支持非常精确的图片调整，包括曝光补偿、锐化、曲线、白平衡、通道、亮度、高光、对比度、旋转、剪裁等，除此之外它还支持历史记录以及快照功能。如果你也有一台数码相机，那么快去画质设置页面看看有没有RAW选项，如果有的话，就赶紧照一张照片然后用Raw Therapee试试效果吧。慢慢你就会享受后期制作的乐趣了。

清除Firefox扩展留下的垃圾——eCleaner

□大小：1MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/ecleaner

作为世界上第二大浏览器，Firefox拥有众多的忠实用户，其最有吸引力之处莫过于数量庞大而又强大的扩展功能，使得每个人手里的Firefox都不相同，高度的个性化让使用者对Firefox有着很高的满意度。但Firefox有个毛病，启动越来越慢，运行越来越慢。其实这不能怪罪Firefox本身，如果你使用过一段时间不安装任何扩展的Firefox，你会发现它的启动速度、运行速度一点也不会随着时间的推移而减慢，而安装了扩展的Firefox，尤其安装了大量扩展的Firefox，有时候启动时间可能超过5分钟。eCleaner或许可以帮助你减轻这方面的负担，它用来清除你不需要的浏览器扩展，并且其优势在于卸载彻底，不会残留垃圾。安装eCleaner后，前往扩展管理页面，点击eCleaner的选项，就会出现一个扩展列表，选中你再也不想使用的扩展（按住Ctrl键可多选），点击“Clear Selected”，就完成了垃圾清理。重启后快去享受快速的Firefox吧。

远程禁用USB设备——USB Drive Disabler

□大小：925kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.intelliadmin.com/DisableUSB_Free.exe



USB接口的统一让USB设备也一统天下，同样让针对USB特性的病毒木马也有了明确的攻击目标。为了方便使用，USB设备一般会默认插入后自动运行，如果此时设备中存有病毒，你的电脑恐怕要中招。如果你有一个局域网需要管理，手动禁用USB设备可能看起来不够高科技，那么就用USB Drive Disabler来显示一下高科技的力量吧。USB Drive Disabler可以让你在网络上禁用局域网内其他电脑的USB接口，让其无法使用，以达到减少中毒的目的。当然你还可以随时启用USB设备，并且可以设置在其重启后再次锁定。软件使用起来非常容易，它会自动搜索局域网内的电脑并让你选择，有必要可能需要被控制端电脑的用户名及密码。P



随着“搜狗拼音输入法For Mac”的泄露，拼音输入法竞争全面转向Mac平台，就在不久前“QQ输入法for Mac”也刚刚发布。随后很可能还会有许多Mac平台输入法诞生。拼音输入法作为中文用户必备的软件，用户对输入法有着相当高的忠诚度，用习惯一款输入法后，一般情况下不会轻易转投其它输入法的怀抱。随着搜狗输入法2006年6月份第一个版本诞生，中文输入法在多年沉寂后似乎又焕发出第二春，各个品牌相继推出拼音输入法占领用户桌面，培养用户对品牌的忠诚度，而用户则在真正的自由竞争中受益。

■小众软件 大笨钟

动画、剧集观看记录——Episodes Recorder

□版本：0.4 □大小：130kB □授权：免费软件 □作者：Dragon Jiang □平台：WinXP/Vista/7，需要.Net 4.0支持 □注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://dragonjiang.com/blog/er □下载注册：http:///dragonjiang.com/blog/er



说明：作为一个下载控/新番控，你是否遇到过下面的问题：这个月追的新番太多，不知道看到哪里？XX动画以前看的是什么字幕组/格式的？今天有哪些动画可以看？如果你经常被这些问题困扰，那么Episodes Recorder太适合你了。用Episodes Recorder记录你看过的动画，可以管理观看进度、下载进度，标记动画格式、字幕组、分辨率等信息。让你明明白白看动画，高高兴兴享受快乐。Episodes Recorder是绿色软件，仅100多kB，除了支持网络获取当前季度动画目录（极影、Bangumi）、多列表管理（也可以用来管理美剧、日剧等）外，还可以自定义剧集信息，适用于美剧韩剧等其他同类视频。

点评：其实笔者只是个美剧控，由于美剧选择很多，有时候这个看几集，那个看一季，想着有时间再补全，但没几天就忘记曾经看到哪里了，有时候看过的剧集就顺手删除，重新下载的剧集万一是个看过的相当郁闷。Episodes Recorder除了记录动画进度，也可以用来记录其他剧集的进度，虽然不支持自动获取列表，但也比用脑袋瓜记得要清楚，俗话说，好记性不如烂笔头嘛。

用键盘点击网页中的链接——Links Shortcut

□版本：1.0 □大小：1MB □授权：免费软件 □作者：sneezry □平台：Chrome扩展 □注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://g.appinn.com/nz □下载注册：http://chrome.sneezry.com/Links_Shortcut.crx



说明：不知道大家是否遭遇过鼠标失灵或没有鼠标的窘境，此时浏览网页时，要想点击网页中的链接要么调用键盘鼠，要么狂按Tab（什么？按过头了？重按！其实你可以用Shift+Tab回去的），要么……笔记本确实还有触摸板，嗯嗯。Links Shortcut是一款Chrome浏览器扩展，可以让你通过键盘来点击网页中的链接，临时解放鼠标。安装完成后，Links Shortcut能自动检测出网页中的所有链接，并在所有链接的右上方都附加一个字母，此时在键盘上按下网页链接上的字母，按键就可以模拟鼠标点击相应链接。由于A~Z只有26个字母，最多只能代表26个链接，碰到一些链接较多的页面，使用键盘的左、右方向键就可以给前、后的链接添加快捷键。注意，当网页当前焦点停留在任意的输入框时，Links Shortcut都会自动禁用，此时按一下Tab键将焦点为移出输入框，则可再次使用。

点评：Links Shortcut在有些时候或许会显得鸡肋，但当你的鼠标真的出现故障，或者你是一名快捷键操作爱好者，那么它就会成为你的好朋友。

多功能日历——百年记事历

□版本：1.0 □大小：352kB □授权：免费软件 □作者：小明 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://bnjsl.diandian.com □下载注册：http://bnjsl.diandian.com/post/25ca74b0-969a-11e0-a6c1-782bcb383994



说明：百年记事历（MCalendar）是一款比较传统的软件，不过无论功能还是界面，都较同类软件更为优异。本软件绿色免费，提供1901～2100年共200年的日历数据（带农历）。具备日记功能，在日记中可插入分类标签、支持简单的提醒、可自定义纪念日，日记内容可按年、月、日导出，也可按年导出仅带标签的项。还具备一些常用的案头小功能，比如监视剪贴板、设置任意窗口为置顶或半透明、随手写，以及简单够用的文档及小软件分类调用等。软件提供的“全屏写作”模块，可提供一个无干扰、易静心的写作环境；可通过右键菜单进行一些基本的文件与编辑操作，亦可在文档中插入、编辑网页标签，方便博客写作；可启用打字音效，打字音效支持汉字。

点评：百年记事历日历的每个日期中，左下角的蓝色小三角表示有纪念日提醒，右下角的红色小三角表示有当日记事。这是一款设计比较朴实的桌面辅助工具，如果能集成进系统的日期界面中就更好了。微软自带的日历功能简单但更需要替换。



据说2011年天津国际手机展览会上，中国通信企业协会副秘书长钱晋群给出一组数字：截至2011年4月份，中国手机上网用户为3.03亿，在全国互联网用户中的比重达到66.2%；其中只用手机上网的用户约为4300万，占到全部互联网用户比重接近10%。这条消息在网上不断被传播的同时，各地的网友也说出自己的看法，不同声音汇成同种观点——手机上网和电脑上网不同。在看似繁荣的数据背后，用户非常清楚手机上网的局限性。以目前的条件来看，手机上网用户能享受到的互联网服务仍是少部分的，最有吸引力的内容，如视频流媒体等仍适合在电脑上播放。

■辽宁 马卡

Android也用iTunes——iSyncr for PC v2.5.3

你使用的是Android手机，朋友在用iPhone，当你们想交换手机中的歌曲时朋友开心地笑了，因为他可以方便地将你SD卡中的MP3直接拖入iTunes，再建立一个播放列表，同步后就导入手机了。可如果你复制他iTunes中的音乐文件，朋友只能对着你无奈地摊摊手，表示苹果的软件不欢迎Android。这时候你应该使用“iSyncr for PC”，让iTunes也学会分享。

软件包括两个程序，一个运行在手机上，另一个运行在PC上。将手机连接到PC后，直接运行PC上的服务端，然后再启动手机上的客户端程序，这样就能看到和PC上一样的iTunes播放列表了，选择喜欢的歌曲列表后即可开始同步。除此之外，软件还有一些很实用的功能，如将Android中的MP3导入到iTunes媒体库中，并在安装“iSyncr Wifi Add-on”后支持Wifi同步。软件需要Android 1.5以上版本，但暂不支持Android 3.0。

点评：想把iTunes中的歌曲导入Android手机时，记得要使用这款软件，在笔者使用过的数款同类软件中，iSyncr是最方便的，且官方版本更新较快，不断修复Bug使其越发完善。



软件能同步专辑封面和歌曲评分

为照片加锁——Pics



非常漂亮的界面，操作方式也学习了Windows Phone 7的精华

该软件之前名为“iPhotos”，后更名为“Pics”，是一款iOS上用来管理照片的软件，笔者猜测其更名的原因或许是由于“iPhotos”与苹果“iPhoto”太过相像导致。该软件界面模仿了Windows Phone 7，看起来十分华丽。界面中的每一个“方格”相当于一个文件夹，或者可以说是一个“相册”，用户可自定义相册的名称、颜色、占用宽度及缩略图。管理照片时，在图片上长按以进入编辑模式，点选一个或多个后可将它们复制到其他相册中。选择照片后向左滑动窗口，还能将照片上传至Facebook。

软件的特点是可为“相册”添加密码，软件称之为“加密”。点击主界面右下方的“1”进入设置菜单，其中有数项设置功能，包括指定哪些相册必需使用密码才能进入。需要注意的是，在主界面向左滑动后可找到开启密码访问的“总开关”，若此处不开启，设置菜单中的“加密”会无效。软件还支持图片的快速分享，可通过蓝牙点对点传输，或利用WiFi在电脑上使用浏览器访问，其中WiFi共享很方便，它能将所有图片打包成ZIP格式一次性全部下载。

点评：软件界面美观，甚至用浏览器访问的页面也带有Windows Phone 7风格。若想上传少量图片，笔者推荐利用软件WiFi共享的上传图片功能，省去连接数据线的步骤。

正式登陆Android——Tap Tap Revenge 4

“Tap Tap Revenge”国内译为“劲乐团”，之前是iOS上一款小有名气的音乐类游戏，不久前它正式发布了Android版，而且是免费的。软件通过额外购买歌曲收费，价格多为0.99美元。可能由于移植时优化不到位，游戏有不少Bug，甚至一些三星i9000用户也反馈软件会时常崩溃。游戏对手机硬件的要求较高，需较高的处理器主频，较早的手机会出现明显的画面延迟问题。尽管许多用户表达了他们对开发商的愤怒，但在音乐游戏匮乏的Android平台上，该游戏还是获得了不错的下载量。软件支持跨平台与全世界其他地区的玩家交流，玩家可自定义头像，支持线上对战并有全球积分榜，同时官方每周都会举办比赛并添加新的歌曲。

点评：动听的音乐、节奏感、闪亮的界面……“Tap Tap Revenge 4”拥有这些特点，它们会让你暂时忽略程序上的问题。或许在几个版本更新后，那些奇奇怪怪的Bug就会被消除了。



很难找到比它更花哨的音乐游戏，看那亮闪闪的音符和五颜六色的背景图片！



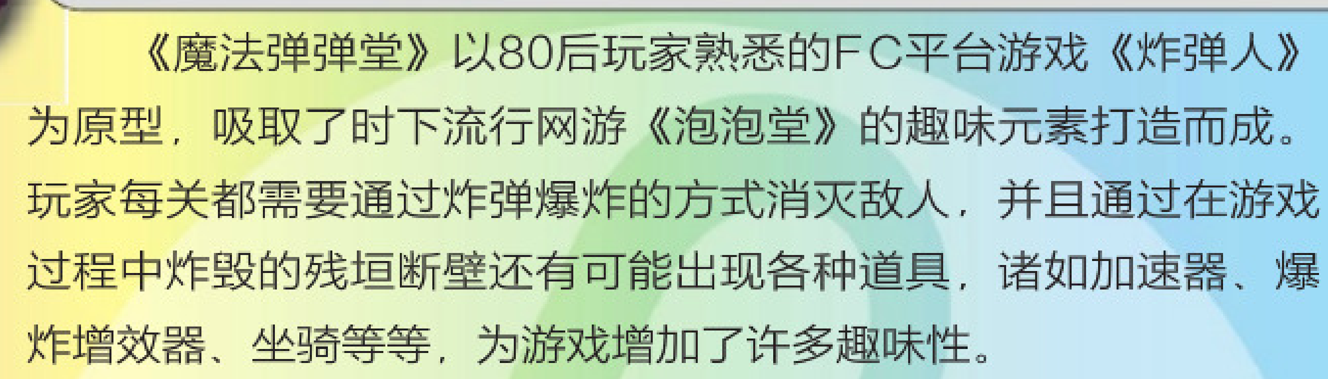

魔法弹弹堂

中国移动手机游戏 China Mobile Games

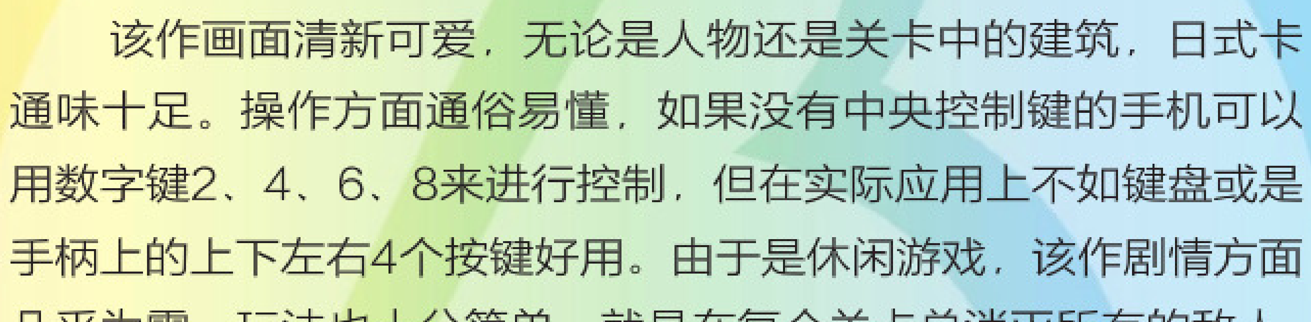
□版本：1.00 □大小：199kB □费用：6元 □平台：KJava、S40

□类型：PUZ □下载方式：编辑短信67622发送至10658899

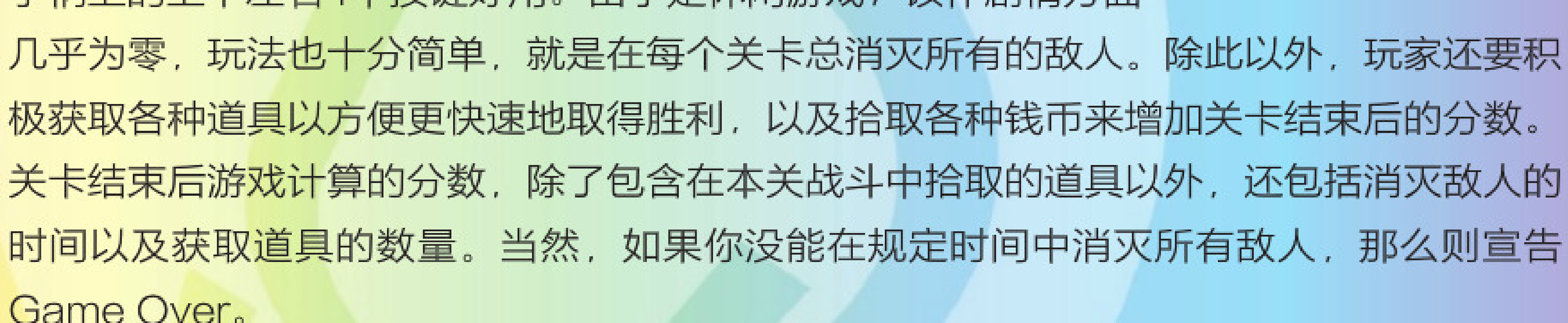
□推荐玩家：热爱休闲游戏以及《炸弹人》的玩家



《魔法弹弹堂》以80后玩家熟悉的FC平台游戏《炸弹人》为原型，吸取了时下流行网游《泡泡堂》的趣味元素打造而成。玩家每关都需要通过炸弹爆炸的方式消灭敌人，并且通过在游戏过程中炸毁的残垣断壁还有可能出现各种道具，诸如加速器、爆炸增效器、坐骑等等，为游戏增加了许多趣味性。



该作画面清新可爱，无论是人物还是关卡中的建筑，日式卡通味十足。操作方面通俗易懂，如果没有中央控制键的手机可以用数字键2、4、6、8来进行控制，但在实际应用上不如键盘或是手柄上的上下左右4个按键好用。由于是休闲游戏，该作剧情方面几乎为零，玩法也十分简单，就是在每个关卡总消灭所有的敌人。除此以外，玩家还要积极获取各种道具以方便更快速地取得胜利，以及拾取各种钱币来增加关卡结束后的分数。关卡结束后游戏计算的分数，除了包含在本关战斗中拾取的道具以外，还包括消灭敌人的时间以及获取道具的数量。当然，如果你没能在规定时间中消灭所有敌人，那么则宣告Game Over。



点评：《魔法弹弹堂》的节奏十分紧凑，日式Q版画风让人印象深刻，无论是骑上可爱小猪的中国娃娃还是每个敌人的不同表情，都可以让玩家在紧张工作之余得到充分的放松。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★★
音效	★★★★★
剧情	★★★★★★
操控	★★★★
耐玩	★★★★★★

江湖风云-雄霸天下

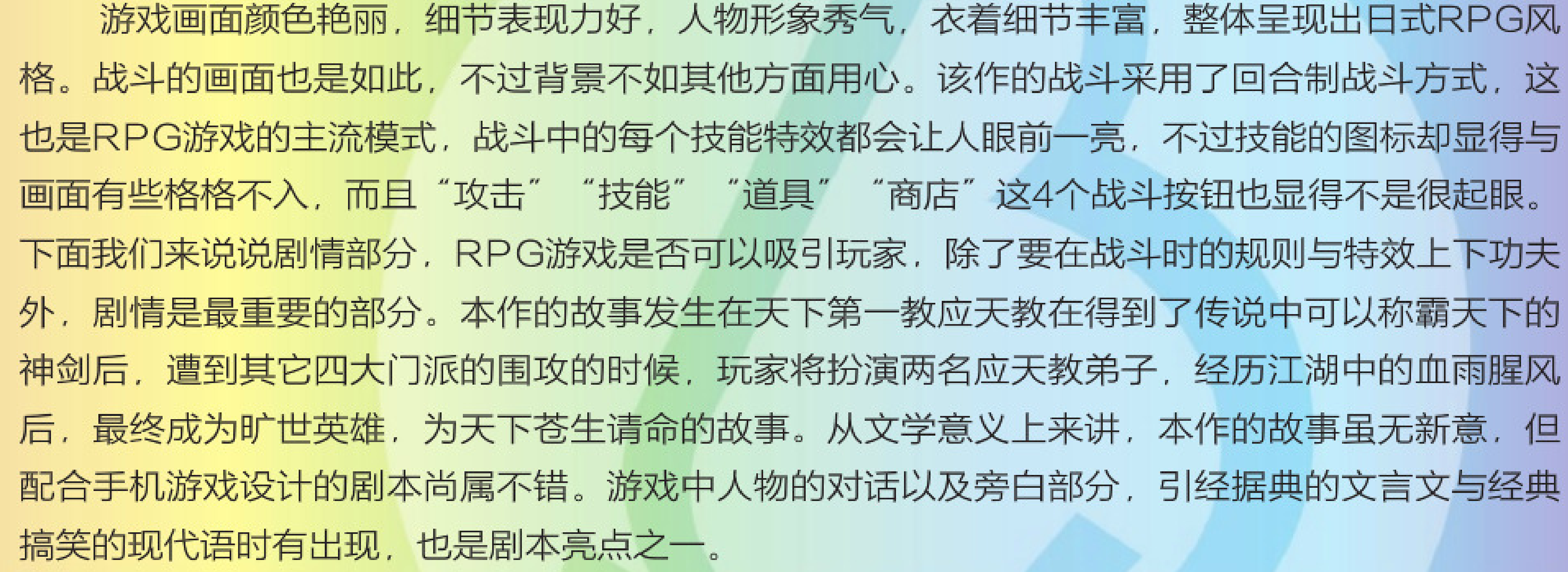
□版本：1.00 □大小：0.98MB □费用：8元 □平台：KJava、S40

□类型：RPG □下载方式：编辑短信67623发送至10658899

□推荐玩家：武侠游戏以及RPG类游戏的爱好者



《江湖风云-雄霸天下》是一款武侠类角色扮演游戏，角色扮演游戏一直深受各种玩家的喜爱，无论是哪个平台都有许多角色扮演类游戏大作的身影。那么本作的素质究竟如何呢？下面，我们就一起来看看。



游戏画面颜色艳丽，细节表现力好，人物形象秀气，衣着细节丰富，整体呈现出日式RPG风格。战斗的画面也是如此，不过背景不如其他方面用心。该作的战斗采用了回合制战斗方式，这也是RPG游戏的主流模式，战斗中的每个技能特效都会让人眼前一亮，不过技能的图标却显得与画面有些格格不入，而且“攻击”“技能”“道具”“商店”这4个战斗按钮也显得不是很起眼。下面我们来说说剧情部分，RPG游戏是否可以吸引玩家，除了要在战斗时的规则与特效上下功夫外，剧情是最重要的部分。本作的故事发生在天下第一教应天教在得到了传说中可以称霸天下的神剑后，遭到其它四大门派的围攻的时候，玩家将扮演两名应天教弟子，经历江湖中的血雨腥风后，最终成为旷世英雄，为天下苍生请命的故事。从文学意义上来讲，本作的故事虽无新意，但配合手机游戏设计的剧本尚属不错。游戏中人物的对话以及旁白部分，引经据典的文言文与经典搞笑的现代语时有出现，也是剧本亮点之一。



点评：这款武侠类角色扮演游戏的画面鲜艳，细节丰富，人物动作表现力好，战斗时技能种类繁多，特效华丽，是一款诚意十足的角色扮演作品。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★★
音效	★★★★
剧情	★★★★★★★
操控	★★★★★
耐玩	★★★★★★



远古时代之驯龙骑士

□版本：1.00 □大小：949kB □费用：8元 □平台：KJava、S40

□类型：ARPG □下载方式：编辑短信67625发送至10658899

□推荐玩家：对于动作游戏有爱以及年轻休闲人群

《远古时代之驯龙骑士》是一款无锁定操作的动作游戏，对于时下火热的动作游戏热潮而言，本作虽然是运行在手机平台的作品，但素质也属不错，受到很多玩家的关注。该作的画面比较精致，细节比较丰富，尤其是对话时的人物原画。近景与背景的画面都表现出制作的用心，背景并没有因为近景战斗的表现细节丰富而有所偷工减料，至于特效方面的表现，不论是战斗时打斗技能效果，还是来自于敌人的攻击，抑或是常驻Buff的表现，都经过了细心设计。

战斗部分是动作类游戏的主要内容。该作的战斗节奏紧凑，动作较流畅，打击感好，但由于攻击时需要频繁点击键盘，因此对键盘有些影响。不过本作针对此项问题，特意在游戏设定中增加了开启连续攻击的选项，这在同类型游戏中是比较少见的。另外战斗时玩家还可以通过快捷键方式释放特殊技能，这样可以更快地获得高连击数，以拿到增加攻击的Buff，方便玩家快速击杀敌人。掉落的回血与回能量的道具不少，由于拾取道具也需要按键，因此在尚未清光敌人之前，不推荐玩家进行拾取，当然，角色生命或者能量过低的情况下就需要玩家随机应变了。以外，玩家在游戏中还可以收养宠物，并培养宠物的独有技能，装备的锻造、镶嵌，无限竞技的挑战等等。



点评：《远古时代之驯龙骑士》画面细致，战斗时节奏感强，打击感也不错。游戏的各种玩法都比较丰富，另外游戏还会根据玩家的表现进入不同的结局，对于动作游戏有爱的玩家们值得一试。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操作	★★★★★★
耐玩	★★★★★★★

木乃伊大战僵尸

□版本：1.00 □大小：267kB □费用：3元 □平台：KJava、S40

□类型：PUZ □下载方式：编辑短信67626发送至10658899

□推荐玩家：喜欢解谜类的玩家

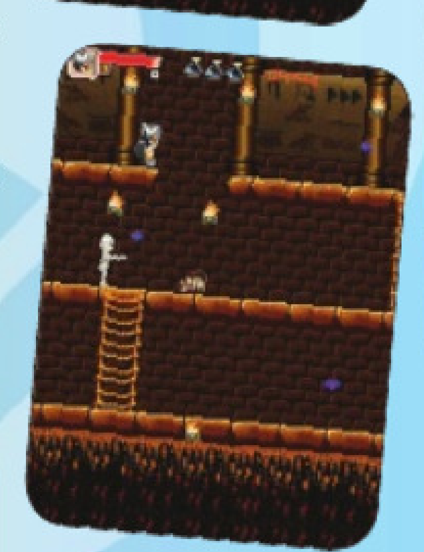


《木乃伊大战僵尸》是一款横版卷轴解谜类游戏，解密类游戏一直有着固定的玩家人群，而且解谜类游戏需要很好的逻辑推理能力和操作水平，因此在一定程度上属于小众游戏。不过由于解谜类游戏通常不太占用存储空间，因此在便携移动设备上解谜类游戏并不会受到限制。



该作情节发生在埃及金字塔中，画面表现偏灰暗。玩家的目的是在游戏中寻找埃及艳后保持青春的秘密，因此需要调查迷宫的每一个角落，同时玩家还要注意出没在迷宫中的木乃伊、老鼠、蝙蝠等各种生物，你可以通过跳跃或者是手中的武器将其击倒，可是这些怪物似乎是无穷无尽的，和他们纠缠并不会让我们完成寻找保持青春秘密的任务，因此如何快速摆脱他们的纠缠是玩家要考虑的问题。





由于该作没有新手引导部分，所以刚接触该作的玩家可能需要一定的时间来了解操作方面的相关事宜。

点评：《木乃伊大战僵尸》的上手难度较高，画面中规中矩，玩法独特，游戏过程中紧张感与成就感并存。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★
操作	★★★★★★
耐玩	★★★★★★

声音的制造

音响设备工业生产流程揭秘

■本刊编辑部 Sting



现代化的声音离不开音响设备。关于声音是如何产生，可以去问初高中的物理课本；至于声音是如何表达，也许是一个简单的扬声器，或是一副耳机，抑或一套售价高昂的家庭音响；不过关于声音如何才能好听，我们最应当的也许是：去生产音响的工厂一探究竟！笔者恰好得到了一次这样的机会，去参观对绝大多数人来说颇为神秘的音响设备生产线。

这次给大家带来的内部秘报，来自漫步者公司新落成的东莞松山湖生产中心。该中心始建于2007年，2010年10月竣工，之后逐步正式投入使用，以漫步者在国内多媒体音响市场上的绝对优势地位，此生产中心基本可代表国内同领域最新最优秀的技术水准。因此，无论你是希望看到其概观，还是愿意近距离接触其细节，不妨都跟随笔者一路走过……

一、设计与实验，产品的源头



专业技术人员正在用计算机精确控制模具工件的设计制造

员工正在清洗并整修已有的模具工件



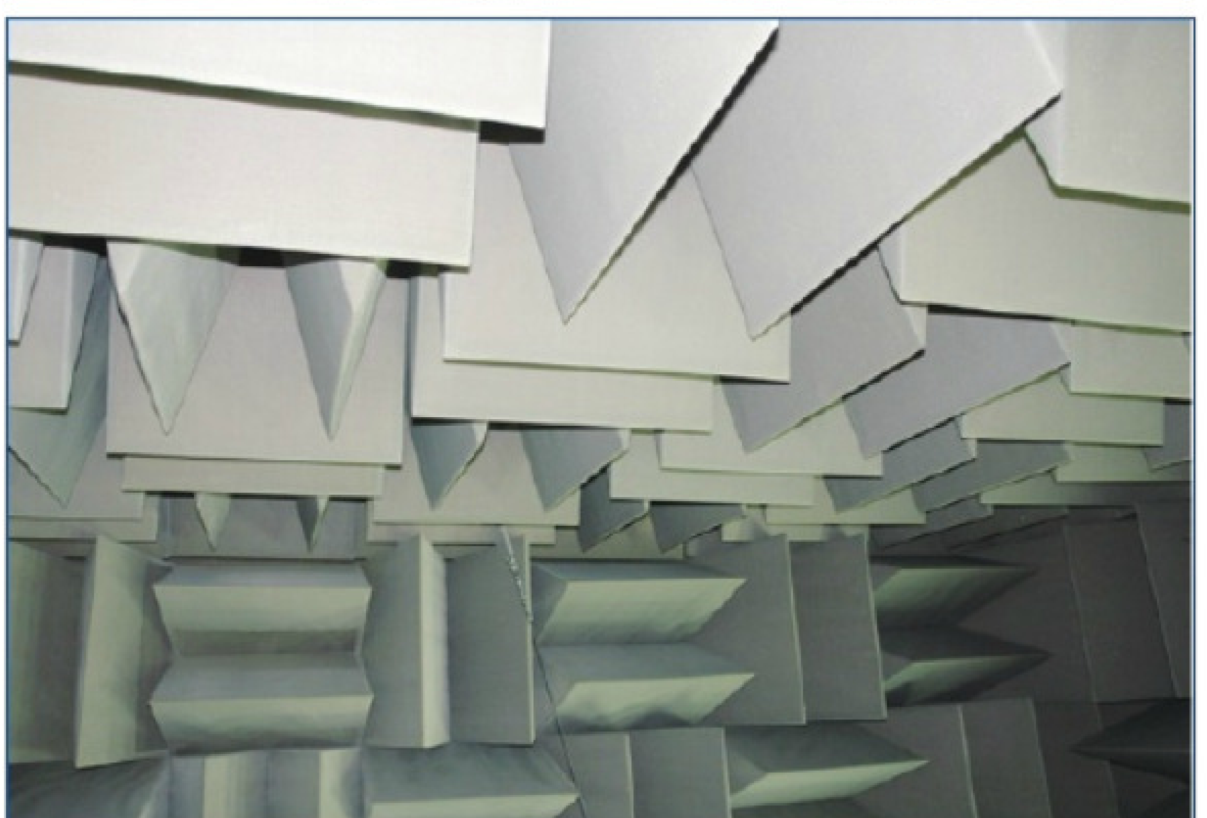
F0 350 SP镜面放电机：瑞士原装GF阿奇夏米尔公司（GF AgieCharmilles）超精细放电加工设备，用于加工模具表面，最小加工表面粗糙度（Ra）0.1μm，从而达到镜面的效果



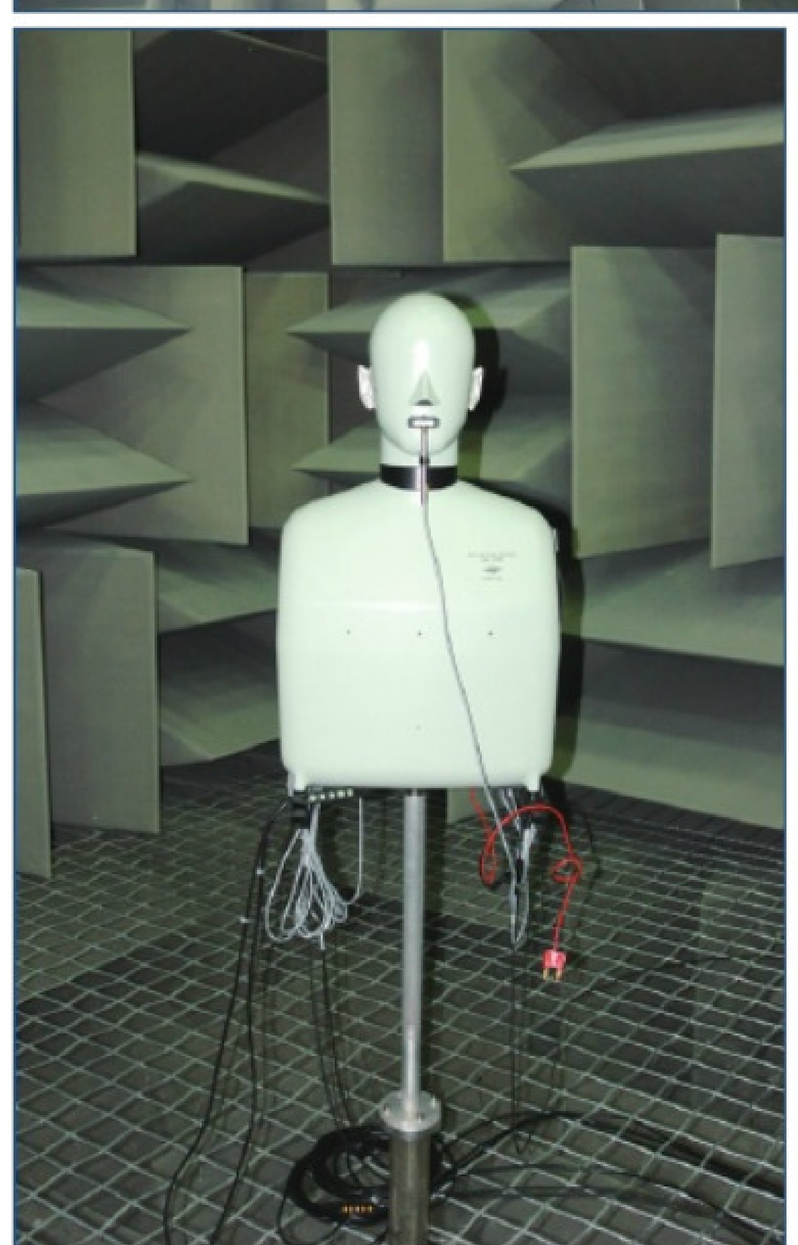
MIKRON HSM 500高速CNC：加工精度达到0.02μm的高速铣削机床，用于加工精密电子类模具和小型精密零件，图中右侧有机玻璃面板中的钻头主轴正以42000转/分的高速在工作













左上图：部分产品的模具工件，你大概很难猜想外表如此光鲜的多媒体音响产品就是诞生于这样朴素的钢铁疙瘩

右上图：声学实验-消音室：令人感觉声音“凝滞”的一间实验室，在这间8.4m×8.4m×4.3m的房间中，截止频率为63Hz，本底噪声低于16分贝，我们说话几乎听不到任何回音。在这样的环境中测试和设计各种音响设备，可最大限度避免受到无关音染的干扰和影响。不过从消音室出来后，包括笔者在内的参观者们几乎全舒了一口气：还是有回音的世界美好！

左中图：消音室的四壁采用特殊的消音材料，造价不菲

右中图：声学实验-KLIPPEL音频测试系统：用于开发高性能扬声器。使用精密激光传感器和音频分析仪，对扬声器的振动系统进行分析，包含大小信号测试、分割振动测试等

左下图：消音室中用于测试耳机音响效果的人形设备

右下图：AC Classic V2慢走丝线切割机：同样来自GF阿奇夏米尔公司的瑞士原装慢走丝机，使用丝线精细切割工件。该机器采用Vertex技术和Agieversion5控制系统，电脑界面为微软Windows操作系统，可进行简单直接的人机对话

生产中心中水处理系统

图中显示的是松山湖生产中心的中水处理系统。该系统投资约500万元，重点以生物膜处理工艺有效降低污水中的BOD、COD值，去除SS、磷、动植物油等物质，保证所有的生产和生活废水都经过多道处理工序，做到循环利用，零污染排放。事实上，整个松山湖生产中心在规划期就确定了“环保、绿色、节能”的设计理念。在生产环节亦严格遵循RoHS环保指令要求，在生产中避免使用有害物质，降低由此可能带来的环境污染。



LOGO更换及市场新动向

本次笔者去参观生产中心工业流程，适逢漫步者创业15周年。对于这家一直渴望向前，期望在国际上获得承认的本土厂商，15年既是一个总结，也是一个新开始的契机。在这样的背景下，漫步将其从1996年开始一直沿用的LOGO进行了更换。相比于原来的LOGO，其文字没有发生变化，而只是在字体方面进行了调整。调整后的最大不同，是原来结尾字符“r”上的圆点被去除，同时突出整体LOGO中的英文字符，将中文字符适当缩小。据漫步者董事长张文东介绍，经过多年的积累，漫步者已经逐渐树立自己的专业品牌形象，并向国际市场迈进。此次LOGO的变换，主要是改变原标志的卡通感，使标志更为简洁、庄重，易于辨识和规范；同时新标识的设计也更为国际化，更符合国际用户对音响品牌的大写习惯；最后，“A Passion For Sound，一种音响精神”也被确定为品牌的宣传标语。



漫步者新旧LOGO对比



漫步者产品全球市场覆盖图







AIR-PULSE系列音响产品——Silver Reference

漫步者总裁张文东正在介绍公司新的发展方向

与LOGO更换相对应的，是新的市场发展方向以及策略。近年来漫步者的国际竞争力不断加强，2008年其总销售额首次跻身全球三甲，并有多项产品获国际大奖。国际化的产品品质及市场份额将成为漫步者新阶段的重要目标，并希望借此提高国内消费者的品牌心理认同感。而在具体产品方面，本次15周年庆典也有非常重大的发布，全新的“AIR-PULSE”系列产品正式推出。该系列主要为高保真音响系统、专业音响系统，主打专业音响产品，定位于高端用户需求。以往漫步者曾在国外尝试销售过此类产品，而此次的品牌统一既是一次整合，也是一个更为正式的开始。AIR-PULSE系列产品现已全线推向国内市场。

松山湖生产中心外景

漫步者松山湖生产中心位于东莞松山湖高新技术产业开发区内，除了地理条件优越、物流便利之外；风景秀丽、生态绿地环境宜人也是其重要的特色。生产中心坐落于开发区北部松山湖畔，总占地面积约11平方公里。其办公主楼的设计非常有特色，整体造型有如扬帆远航的船舰（见题头图）。该生产中心的设计者并非专业建筑设计师，而是漫步者产品的首席设计师谢晓光。漫步者产品近年来多次获得国际各种设计大奖，谢晓光的名字也为众人所知，但是采用音箱设计的美学来设计建筑，确实令人惊讶之余也对其理念感到一丝敬意。

按照最终的设计图，主办公楼前方的幕墙是蓝色船帆造型的弧形玻璃墙面，但这样的设计在施工中遇到了极大的难题。总面积6500平米的幕墙，需要由1539块玻璃拼接而成，并且还要形成统一的弧度，这需要每一块玻璃的切割角度、尺寸都完全不同。不过，最终按照设计图严格执行的主办公楼成品，形成一道极具艺术感的风景线，成为松山湖开发区内的“地标性”建筑之一。

主办公楼前的音乐喷泉也是一大特色，两侧的柱式立体音箱为漫步者AIR-PULSE系列专业音响，其内部采用多个小型扬声器设计，距离听者无论远近，都有着细腻而震撼的音乐播放效果。喷泉起落之间，伴以气势浑厚的音乐，暗合主办公楼的整体设计格调，为整个设计增加了新的表现元素。



风景秀丽的松山湖高新产业开发区



蓝色玻璃幕墙背景下的喷泉表演



主办公楼内部的喷泉控制中心

二、装配，产品的诞生


员工根据模拟示波器上的信号显示调校电路板


焊接生产线整齐有序


用于进行波峰焊接的专用设备


等待切割与组装的箱体材料


每个音箱组件都会出现在某条特定的流水线


成堆的箱体最终成品


每个零部件都需要经过细细的打磨与处理

自动鞋套机

有防尘需要的生产车间，一般都会要求入室者套上蓝色的一次性薄膜鞋套，这是司空见惯的规矩。不过，漫步者车间门口的一个自动鞋套机却吸引了众多参观者的注意力，原来这个小装置完全避免了用手展开鞋套、再套到鞋上的麻烦步骤。你只需要用脚在其中一踩，里面预先整理好的一次性鞋套就会舒服地套到你的鞋外。有趣之余，大家纷纷建议漫步者应当在车间出口放置一个自动脱鞋机——玩笑归玩笑，不过试想你是其中的一名员工，一定会为这种小设计感到点什么。



三、测试，产品的灵魂



产品可靠性测试：运输模拟测试，图中设备主要模拟运输过程中的垂直颠簸及水平晃动



产品可靠性测试：电源线弯曲试验机，测试电源线的抗弯曲可靠性，图中显示5000次的目标测试，现已完成4997次



标准实验室：对全公司的检测仪器进行校准和维护管理，确保检测仪器的准确性



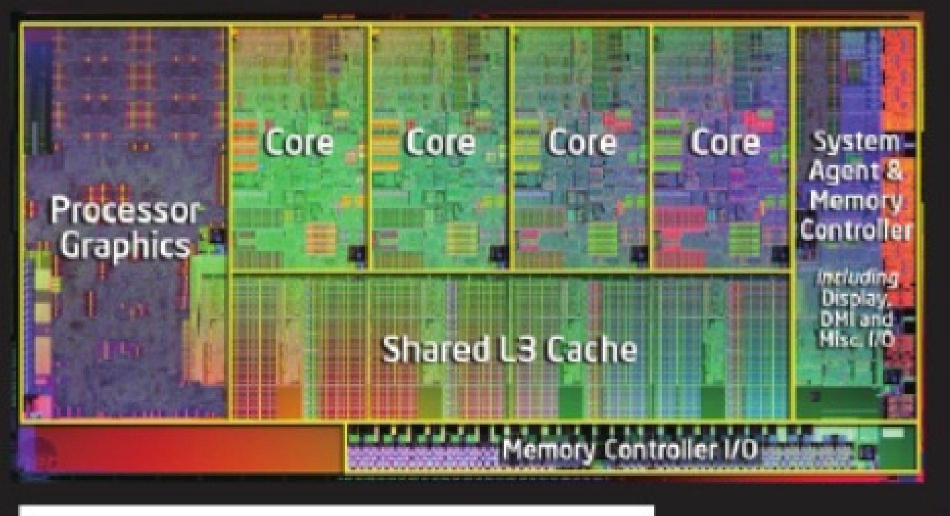
电学实验室的一角，在专用的电磁屏蔽室中，使用AP分析仪测试产品的各种电参数，如输入功率、失真、频响、分离度等



试音实验室：对产品的操控性和功能特点进行检查，并用主观评价的方法测试产品音质

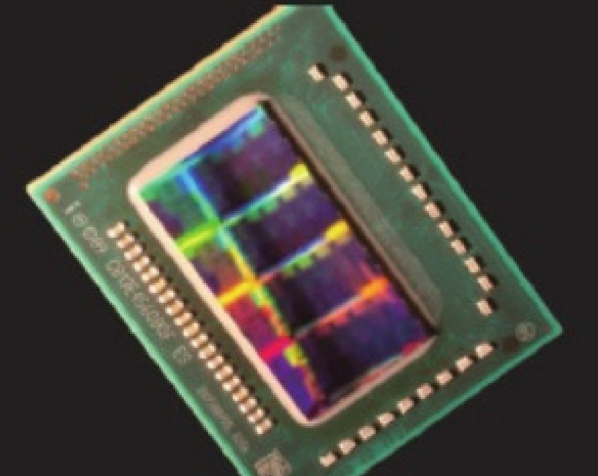


产品可靠性测试：气候环境测试，模拟高/低温度，高温度等外部环境，图中的音响产品放置于测试设备中 P











从“芯”下手

主流笔记本电脑平台大起底

■四川 宏安

笔记本电脑已取代台式机成为品牌机市场的主力，但大家在选择时究竟对目前市场上主流的笔记本电脑平台有多少了解呢？面对琳琅满目的产品，芯与芯之间的差别，究竟该作何抉择呢？其实我们完全可以从笔记本的平台，特别是处理器芯片上判断他们的基本能力和功能、特性，让我们对目前的主流笔记本平台进行一次盘点吧。

■主战坦克——Intel酷睿i系列平台

Intel第一代酷睿i仍是国内的主流笔记本处理器，与Intel 5系列芯片组主板一道为用户提供主流的笔记本性能和功能。其开创的新平台模式平衡而全能，几乎彻底淘汰了旧有产品，就像二战后的主战坦克一样。

○可选性：★★★★☆

○适合用户：主流笔记本电脑用户和游戏玩家，但随着第二代智能酷睿平台的上市，其优势也在逐步降低。

Intel酷睿i系列由酷睿i7移动式处理器至尊版（移动中的极致游戏和多媒体处理）、酷睿i7移动式处理器（应对要求最苛刻的任务）、酷睿i5移动式处理器（强大的性能，速度显著提升）、酷睿i3移动式处理器（提供初级多任务性能），以及这些处理器的低电压、超低电压版组成。

酷睿i系列采用了45纳米（酷睿i7 9XX/8XX处理器）和32纳米制造工艺，可为用户带来更出色的性能和能效表现。处理器集成内存控制器，采用高效的内存预取算法，延迟更低，带宽更高，可为用户提供更好的内存读写性能。除酷睿i7 9XX/8XX处理器外，在封装中还集成了显卡芯片，是全球首个整合图形处理器（GPU）的移动处理器，其显示性能比前辈GMA X4500要强得多，可为用户带来更清晰的图像质量、更丰富的色彩和更逼真的视频和音频。

酷睿i系列支持英特尔睿频加速技术（酷睿i3除外），在功耗允许的情况下，电脑需要额外性能时可提升处理器频率，它们还支持超线程技术（英特尔HT技术），可让处理器的每个内核同时处理两个任务。因此在节能的同时可以最大限度地提升系统性能。相对于前一代核心来说，酷睿i移动处理器家族效能更高、功耗更低、发热量更小、续航时间更长，让其更适合于笔记本平台使用。

其使用的主板芯片组包括常见的HM55、HM57、PM57及QM57、QS57等。以常见的HM55/HM57芯片组为例，它采用了一个全新的单芯片架构，功能和功耗都有所降低，增加了显示输出功能，支持HDMI、DisplayPort和DVI输出。支持英特尔高清晰度音频，多音频流与插孔重新分配。

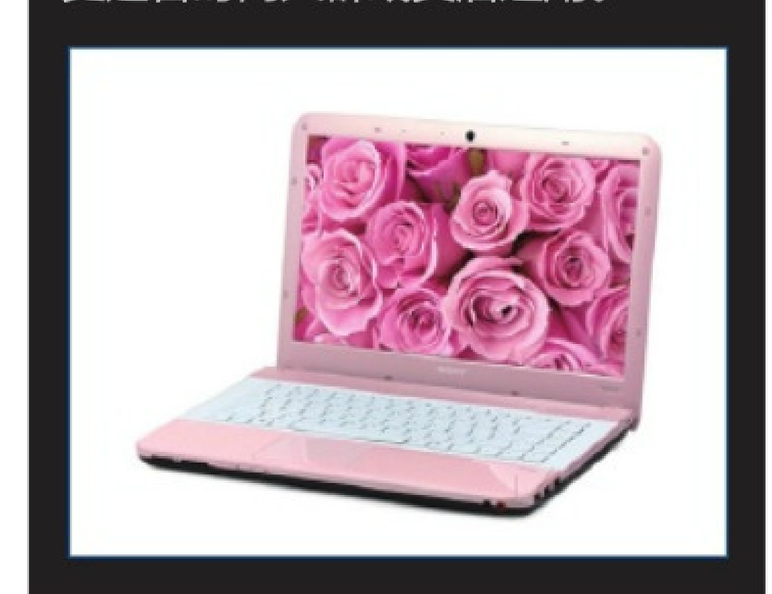
代表性产品

●索尼EA47EC/P

参考价：4999元

处理器：酷睿i3 380M

标配2GB内存、320GB硬盘、14英寸显示屏，酷睿i3处理器+ATI Mobility RADEON HD 5470独显的配合，让该机的娱乐性更显突出，而时尚的外观，也让其更适合时尚人群或美眉选用。



●戴尔Inspiron灵越14R

参考价：4899元

处理器：酷睿i5 480M

标配2GB内存、500GB硬盘、14英寸显示屏，酷睿i3处理器+ATI Mobility RADEON HD 5650独显的配合，让该机能应付大多数3D游戏，顶盖和掌托部位采用了LCVM炫钢拉丝材料。



●华硕G53XI74JW-BL

参考价：17500元

处理器：酷睿i7 740QM

标配4GB内存、500GB硬盘、15英寸显示屏，在NVIDIA GeForce GTX 460M独显的助阵下，该机的性能已可比拼主流的台式机，加上标配蓝光光驱，让其成为一个全能娱乐平台。



■重型坦克——AMD主流笔记本平台

基于AMD主流笔记本平台的笔记本电脑，以融合（Fusion）为主旨，追求强大的视频能力和配置的平衡性，提供高性价比娱乐平台。

○可选性：★★★☆

○适合用户：主流笔记本电脑用户和游戏玩家，由于在功耗设计、架构性能等方面的劣势，这一平台的功耗显得偏高，处理器性能稍逊，但配合显卡能获得不错的娱乐性能。

AMD主流笔记本平台由羿龙Ⅱ、炫龙Ⅱ、速龙Ⅱ等双核及单核、三核、四核处理器+AMD M880G芯片组组成，能提供全面的解决方案。涵盖从低到高多个系列的处理器，包含主流笔记本平台以及轻薄笔记本平台两套解决方案，使得AMD移动平台的定位更加明确。

AMD轻薄平台同样采用3A（CPU＋GPU＋Chips）方案，处理器为锐龙Ⅱ Neo及速龙Ⅱ Neo，可采用和主流平台相同的880G芯片组及显卡，再配合DDR3内存，性能较上一代提升30%之多。处理器采用45nm制造工艺，功耗由18W降至12W，因此电脑更为轻薄，电池续航时间可延长20%左右。

AMD M880G移动芯片组集成了移动版ATI RADEON HD 4250显卡，性能出色，支持DirectX 10.1，其性能高于之前的集成显卡，略逊于Intel第一代核芯显卡。



芯片组中的IGP芯片，曾经是3A方案中的关键点之一

总之，AMD主流笔记本平台拥有不错的性价比，但在功耗等重要指标上已显落伍，多核能力在对手的酷睿i系列上市后也不再耀眼，就像曾经叱咤风云的重型坦克那样，逐渐退出了战场。

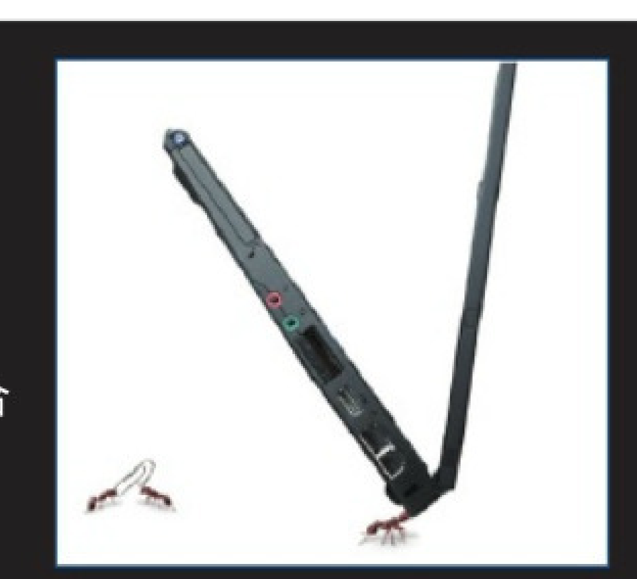
代表性产品

●Thinkpad X100e（3508LB1）

参考价：3299元

处理器：速龙Neo X2 L335

标配2GB内存、250GB硬盘，采用ATI Mobility RADEON HD 3200集成显卡，虽然其整体配置并不高，但对于一款便携笔记本来说已足够，外型轻盈便携，很适合商务人士和便携用户。



●惠普436

参考价：3199元

处理器：速龙Ⅱ P360

标配2GB内存、500GB硬盘，内置DVD刻录机，搭配ATI Mobility RADEON HD 530V独立显卡，可提升该机的移动工作效率和高清娱乐体验，兼具较强的图形性能和节能能效，性价比不错。



●Acer 5552G（N972G50MNKK）

参考价：4550元

处理器：羿龙Ⅱ N970

该机采用羿龙Ⅱ四核处理器，标配2GB内存、500GB硬盘、1GB显存的RADEON HD 6650M中端独显以及15.6英寸的屏幕，整体性能强大，其配置足以应付绝大多数娱乐以及3D游戏应用，性价比较高。



■智能坦克——Intel第二代智能酷睿系列平台

Intel第二代智能酷睿系列是Intel酷睿i系列的续作，但更智能，核芯显卡也更加强大，特别是拥有出色的视频编码/解码能力，是酷睿i的换代之选。就像现在各国纷纷升级的智能坦克一样，尽管外壳变化不大，但电子系统的升级使更智能化的坦克战斗力倍增。

○可选性：★★★★★

○适合用户：主流笔记本电脑用户和游戏玩家、商务用户，其具备更高的效能，是酷睿i的换代之选。

相比第一代酷睿i系列，第二代智能酷睿（Sandy Bridge核心架构）依然是按性能和市场需要区分为酷睿i7、i5和i3处理器系列，每个核心都配备256kB高速二级缓存，集成DDR3内存控制器，然后按照产品级别的不同分别配以3MB～8MB不等的三级缓存。它们具备以下新特点：

①全面采用32nm工艺。上一代酷睿i在CPU核心部位使用了32nm制造工艺，但GPU部分采用独立的核心，这部分仍使用45nm工艺，高端型号甚至连CPU都采用45nm工艺制造。而在第二代智能酷睿中，在同一硅片上将GPU和CPU进行统一融合设计，使它成为CPU晶片内的一个功能区域，当然GPU部分也就同样享用了32nm工艺，让第二代智能酷睿成为“全32nm”处理器，可带来更出色的性能和更低的功耗。

②整合GPU性能进一步提升，具备更佳的多媒体和图形性能。它被包含在处理器的环形数据流架构内，可共享高带宽、低延迟的处理器缓存。其视频快速同步技术在视频格式转换速度上远超独显，另外它还支持HDMI 1.4a接口输出、支持DirectX 10.1、支持3D视频播放等，这些能力已接近甚至超过低端独显，但功耗远比独显低。

③支持睿频2.0技术，在散热条件允许的情况下，它允许处理器的短时功耗超越到热设计功耗TDP以上，还可根据程序所需要的线程，让一个或数个核心（或核芯显卡）独立超频到很高频率，无用的核心（或核芯显卡）则休息以降低发热量，比第一代睿频技术更加智能，超频幅度更大，实际效果更好。

④引入全新的AVX、AES指令集，加强的浮点与加解密运算，其重要性号称堪比1999年Pentium Ⅲ引入的SSE指令集。

该平台搭配6系列芯片组，包括HM65、HM67、UM67、QS67等。相比5系列产品的改进不大，主要是提供了2个SATA3接口，USB3.0依然只能使用第三方芯片实现。

整体来看，第二代智能酷睿移动处理器具备更高的效能，处理器的适应性也更强，可让用户需要的时候加快处理速度，不论是高清播放还是3D程序、多任务还是多媒体应用，都能提供一流的适应性和响应、处理速度，是办公和家庭娱乐都适合的新选择。

代表性产品

●联想Z470A-ITH
参考价：4299元
处理器：酷睿i3 2310M

具备双显卡手自一体切换技术，可切换到NVIDIA GeForce GT 520M中端独显，带有1GB显存、支持3D电视输出，性能较强劲。比较适合工薪阶层、学生一族购买。



●Acer 4750G（2412G50Mnkk）
参考价：4550元
处理器：酷睿i5 2410M

标配2GB内存、500GB硬盘、14英寸显示屏，具备NVIDIA GeForce GT 540M独显，运行包含《魔兽世界——大地的裂变》在内的当前的主流游戏都游刃有余，价格也不离谱。



●三星RF712-S01
参考价：9999元
处理器：酷睿i7 2630QM

标配4GB内存、750GB硬盘、17.3英寸1080p显示屏、RADEON HD 6650M独显，支持主动快门式3D技术，不管是用于办公、高清3D影片欣赏，还是畅玩常见的3D游戏都不错。



■步兵战车——Intel奔腾/赛扬平台

单核赛扬在市场上逐渐消失了，但双核的奔腾/赛扬受欢迎程度不减，虽然功能和性能并不出色，但已可足以满足入门用户的日常需求。其轻巧廉价而实用的特色，类似战场上的轻装甲多面手——步兵战车。

○可选性：★★★★

○适合用户：入门级笔记本电脑用户和办公用户，以及其他特别注重价格的用户。

作为低端产品，奔腾/赛扬双核产品同样具备两个独立的处理器内核，并有2MB或3MB共享二级高速缓存和800/1066MHz总线。它们大多仍基于早期的酷睿Duo内核，支持英特尔高级智能高速缓存技术，可根据工作负载将共享二级高速缓存动态分配给每个处理器内核，这样可提高每个内核从快速二级高速缓存存取数据的速度，从而大幅度降低常用数据的延迟，并显著改进性能。

最新的32nm工艺奔腾也已开始出货，它们基于Sandy Bridge架构，运行速度为2GHz，总线800MHz，包括2MB缓存，TDP为35瓦。例如奔腾B940处理器，带有核芯显卡，但缺少一些高级节电技术和类似睿频2.0的提速功能，也不具备高速视频同步（Quick Sync）等高级视频功能。其主要市场是3000元内笔记本和突出价位优势的主流笔记本。

代表性产品

●Acer 4750ZG（B942G32Mnkk）
参考价：3299元
处理器：奔腾双核B940

标配2GB内存、320GB硬盘，安装了NVIDIA GeForce GT 520M独显，可提供比核显更好的3D性能，能满足多数日常应用的需求。堪称一款低价独显全能学生本。



●联想G470AL-BNI
参考价：3588元
处理器：奔腾双核B940

标配2GB内存、500GB硬盘，搭载了AMD RADEON HD 6370M独显，该显卡是5470显卡的马甲版，在B940的支持下应付一般的3D游戏没问题，亦是一款值得关注的低价独显学生本。



■两栖坦克——AMD入门级APU平台

即使在小型设备中，AMD融合加速处理器也可提供具有丰富视觉效果的新一代增强型电脑体验，AMD AllDay Power技术可大大延长电池的实际续航时间。虽然性能没有主流产品强劲，但特别强调的图形性能和功耗表现，使其具有特殊的魅力和竞争力，就像神出鬼没的两栖坦克一样。

○可选性：★★★★☆

○适合用户：入门级笔记本电脑用户、上网本用户和办公用户，以及其他特别注重价格与效能的用户。

作为AMD Fusion（融合）概念的新一代产品，APU将处理器和独显核心做在了一个晶片上，而且让GPU不仅能提供图像处理能力，还为处理器提供了加速运算能力，实现CPU与GPU真正的融合。

最先面向笔记本平台推出的入门级APU基于“山猫（Bobcat）”核心，主要分为“Zacate”和“Ontario”两个系列，都采用台积电40纳米工艺制造。这两个系列的主要区别是功耗和面向市场，“Zacate”核心的E系列TDP为18W，主要针对轻薄型笔记本市场，对阵Intel的低功耗奔腾/赛扬等，而“Ontario”核心的C系列处理器TDP为9W，用于超轻薄笔记本，其实就是侵占上网本的市场空间。

C、E系列APU的GPU部分采用了与目前AMD RADEON HD 6300M相同级别的图形核心，除了支持DirectX 11外，还能通过OpenCL支持GPU加速运算。以AMD E350 APU处理器为例，它集成双核心的CPU与HD6310 GPU（HD5450的马甲与降频版），CPU频率为1.6GHz，每个核心都有32kB数据缓存与32kB指令缓存，以及独立的512kB二级缓存，无三级缓存；GPU具有80个流处理器，工作频率为500MHz，支持DX11规格与UVD3.0，最大共享显存容量512MB。从实测性能来看，它基本可以满足入门级3D游戏应用需求，而对于大型3D游戏其仍显力不从心，在DX版本支持能力上超过对手平台，但实际性能差别并不大。

其搭配的芯片组为A50M（Hudson-M1 FCH）芯片组。由于APU已经集成了北桥的所有功能，所以该芯片组只剩下名为Hudson-M1的FCH（Fusion Controller Hub）控制芯片。A50M芯片组支持6个SATA3接口以及14个USB2.0接口，规格与SB850南桥类似。

整体来看，AMD入门级APU平台已具备比拼Intel新一代低功耗奔腾/赛扬笔记本平台及Atom上网本平台的实力，和N450上网本相比, AMD C-50超轻薄本性能约有20%的提升，值得需要入门级平台和低功耗平台的读者关注。

代表性产品

●Acer O522-C5Ckk

参考价：1899元

处理器：AMD Fusion APU C-50

标配1GB内存、250GB硬盘、10.1英寸显示屏，采用AMD最新Brazos平台和APU架构, 显示能力与Intel Atom平台相比有较大优势，支持高清播放和HDMI输出。



●东芝C600D（T10B）

参考价：2999元

处理器：AMD Fusion APU E-350

标配2GB内存、320GB硬盘、14英寸显示屏，采用AMD RADEON HD 6310M集显，可满足日常图像处理、影音欣赏、影视处理、普通游戏娱乐、商务应用的需求。



反坦克战车——AMD Llano APU平台

就在本期截稿前，AMD面向主流消费市场的融合平台，传说中的Llano APU终于现身，即A系列APU，它拥有4个处理器核心并融合了更强的GPU核心，采用32nm工艺打造，将成为AMD挑战酷睿i系列的武器。

○可选性：不详

○适合用户：主流笔记本电脑用户和游戏玩家、商务用户，它具备很高的效能，是智能酷睿的最强竞争者，值得所有主流用户选购时重点关注。

A系列APU的CPU部分改进自K10.5核心，去掉了三级缓存，将二级缓存容量翻倍，每颗CPU核心独享1MB二级缓存，总计4MB。处理器整合一个双通道DDR3内存控制器，CPU和GPU共享内存控制器，让GPU可实现128bit“显存”位宽（单条DDR3内存是64bit，双通道就是128bit），可以较好的满足中端独显对位宽的需求。Llaon APU集成了24条PCI-E 2.0通道，其中16条为独显专用，拆分成两个PCI-E ×8通道支持两块独显组成交火系统毫无问题；剩下的4条用来连接其他设备和功能芯片也足矣。

A系列APU当中整合了拥有400个流处理器的代号“Sumo”的独显核心，从实测来看，其性能与主流中端独显GeForce GT 540M和RADEON HD 6650M已非常接近，主流笔记本电脑无需再额外配置独立显示芯片，就能在常见的1366×768、1280×800分辨率屏幕上流畅地运行主流3D游戏。它还可与中高端笔记本电脑中配置的AMD独显组成混合交火系统，进一步提升APU与AMD独立显卡的性能和竞争力，其性能已远非Intel集显所能相提并论。

Llano支持AMD Turbo Core动态超频技术，可提供类似Intel智能酷睿的功能，在一系列节能技术的支撑下，使用Llano APU的笔记本可以达到全天候续航的标准（正常使用和待机时间长达8个小时左右）。

A系列APU平台配套的主板芯片组为A70M，由于北桥芯片等相关主要功能都被CPU集成，其重要性有所下降，原生支持USB 3.0是其最大特点——传输速率方面，USB 2.0数据最高传输率为480Mbps，而USB 3.0数据最高传输率接近5Gbps。

为了应对不同的市场，AMD也将Llano APU平台划分为A8/A6/A4几个不同的系列。从截稿时获知的信息来看，A8系列采用4核设计，配置4MB二级缓存，处理器集成的GPU被称为RADEON HD 6620G，拥有完整的400个流处理器；A6系列采用4核设计，配置4MB二级缓存，处理器所集成的GPU被称为HD 6520G，屏蔽了一组SIMD阵列，流处理器为320个，纹理单元也减少4个；A4系列为双核设计，配置2MB二级缓存，处理器的所集成GPU被称为HD 6480G，屏蔽了两组SIMD阵列，流处理器为240个，纹理单元减少12个，光栅单元也减少一组。

AMD A4处理器

另外AMD还将推出32nm工艺的E2-3200系列，作为E系列的新产品，它同样为双核心设计，L2缓存1MB，但集成频率为443MHz的RADEON HD 6370M图形核心，拥有160个流处理器，首发产品型号为E2-3250。



●HP Pavilion dv7
参考价：尚未上市
处理器：AMD Fusion APU A8-3560P



●Acer Aspire 5560G
参考价：尚未上市
处理器：AMD Fusion APU A8-3550



■后记

除此了这些主流笔记本平台外，市场上还有采用不同平台的上网本产品，它们的定位与应用能力，都和笔记本电脑有不小的差别，这也是AMD不愿将C系列APU定位在上网本平台的原因，因此我们在主流笔记本平台的讲解中就不对其进行介绍了。

虽然英特尔开创性地将集显纳入处理器中，但其性能仍难以让玩家满意，而AMD Llano APU平台的出现将彻底颠覆这一规则以及市场，如果Intel未来不能在这方面获得重大突破（收购NVIDIA？），那么笔记本市场的发展很可能会有重大变化。

总之，2011年的笔记本平台正进入双雄争霸时代，随着AMD APU平台的全面上市，它必将为整个笔记本市场带来新动力，为消费者提供更具性价比的选择。面对AMD最新展示出来的实力，未来笔记本电脑市场的价格战将因此而更加激烈，花更少的钱买到一款办公和娱乐性能出色，又有足够续航时间的本本将不仅仅是梦想。



最后的盛宴？——台北电脑展Computex 2011

■北京 墨汁做寿
广州 狂暴鸭

端午节本应该是个合家欢乐，品尝美味的日子，但今年却非常例外，欧洲的毒蔬菜和台湾的塑化剂危机，让很多餐桌上暂时失去了凉拌菜和饮料，老饕们肯定会有些失望的。不过对于喜爱IT数码，特别是DIY的朋友，或者刚刚走下飞机的业界记者来说，这却是一个相当让人激动的日子。

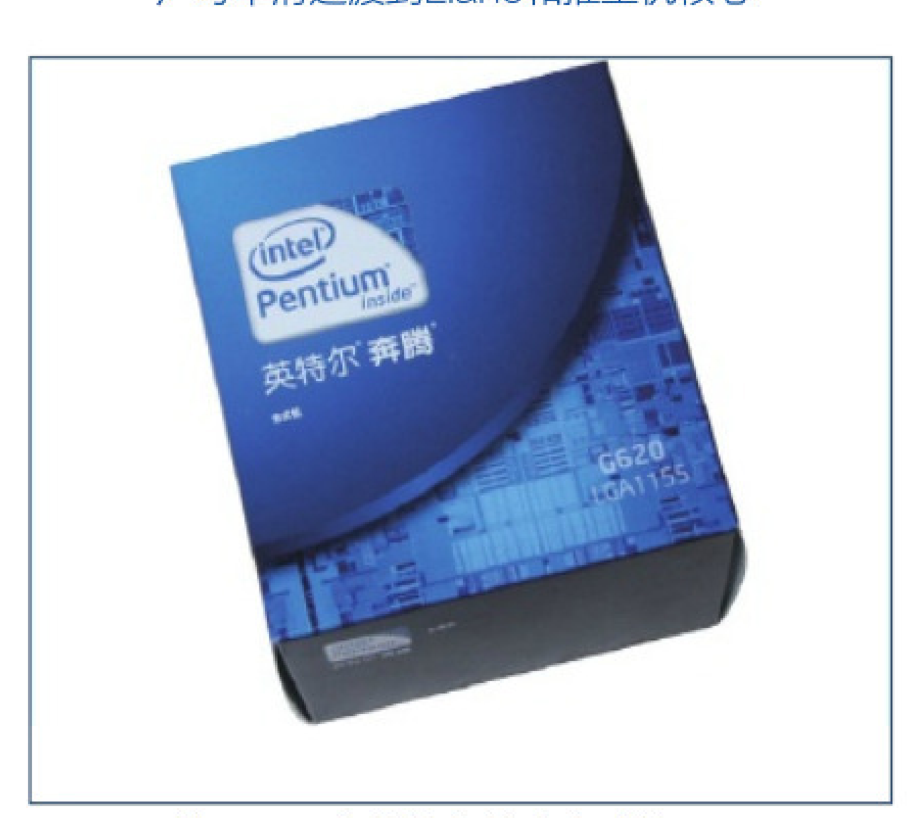
一年一度的台北电脑展Computex 2011在端午节前落下了帷幕，在DIY甚至台式机市场日渐衰落，连笔记本厂商都在担心着平板抢占份额的今天，这场展会大量的“经典”电脑设备却给了我们一个惊喜，主板、处理器、内存等配件与平板电脑同台亮相，品种同样丰富、反响同样热烈、气场同样强大。

通过这次展会，笔者很高兴的看到传统电脑市场和DIY市场都在顽强的生存，而近期，特别是一些在台北电脑展上发布的产品，也说明这些市场与相关产业还有提升和发展的空间。例如SandyBridge核心奔腾G620处理器、Intel Z68芯片组、AMD 9系列芯片组和A系列APU（代号Llano），都为经典电脑市场和DIY市场注入了新的活力，很明显这场盛会绝不是传统PC产业最后的盛宴。

在近期的市场中，Intel注意到了新奔腾处理器与LGA1155主板之间价格的不协调，预计将在近期将一线厂商的H61主板价格降至更合理的价位，当然对于性能要求不高的用户，目前新核心奔腾处理器+H61主板的性价已经不错，足以让Intel彻底摆脱旧架构，本期装机中我们就将尝试这一平台的产品。（见下页配置一）

Z68芯片组是目前中端装机的最佳选择，它几乎结合了P67与H67的所有功能，只是目前价格显得略高一些，如搭配固态硬盘SSD并启用智能响应技术，可获得出色的硬盘性能，但整体成本会更高。不过对同时需要扩展能力、核芯显卡能力和超频能力的DIYer来说，Z68主板系统还是值得选择的，特别适合与拥有超频能力和更强核芯显卡的i5-2500K、i7-2600K等K系列处理器以及SSD搭配（见下页配置二）。

AMD 9系列芯片组将提供AM3+接口，让AMD用户可平滑过渡到Llano和推土机核心



基于SNB架构的新核心奔腾处理器

AMD的9系列芯片组主板目前已经推出，其AM3+接口可让用户从目前的羿龙Ⅱ核心平滑过渡到A系列APU、推土机架构平台。但其对于普通消费者来说，由于刚刚推出，出货量较少，因此其价格的“水分”还比较大，不值得选择。

在传统硬件的杀手中，iPad/iPad2应该是其中名列前茅的了，但其实iPad2完全可以作为核心，而以攒机的思想进行配置，以获得更符合自己需求的整体应用平台，从这方面讲，最符合自己需求的平台也需要我们用心的“攒”出来。在本期中我们介绍了几个相关的配件，可能对大家来说并不是必需的，但选择它们能让我们的相关应用更加得心应手（见下页配置三）。

配置一：低端节能，新奔腾平台

该套配置以Intel新奔腾G620处理器+H61主板作为整台电脑的中枢，可以轻松应付办公和多媒体娱乐应用，高清视频硬解、加速也不在话下。其核心集成的显卡性能也大幅超越了上代i3 530的GPU核心，与GeForce GT 210、RADEON HD 5430等低端独显相较丝毫不会逊色，低画质的情况下可流畅运行部分大型3D游戏，对于不到3000元投入的整机来说已经非常不错了。

CPU	Intel奔腾G620双核（盒）	480元
内存	金邦千禧DDR3 1333 2GB×1	120元
硬盘	WD 1TB 7200rpm 64MB/SATA3（黑盘）	560元
主板	昂达H61S	399元
显卡	G620集成HD G2000核芯显卡	0元
显示器	优派VA1931wm	699元
键鼠	双飞燕 KK-5520	59元
光驱	三星 SH-222AB	160元
机箱电源	百盛C509+航嘉睿智380D	259元
总计		2736元

配置二：中端全能，Z68平台

技嘉GA-Z68X-UD3P-B主板基于Intel Z68单芯片设计，采用ATX全板型设计和14相供电处理，支持LGA1155接口和多项超频功能、提供了磁盘智能优化等技术，配合潜力不俗的i5 2500K，是该平台无论是在游戏还是其他用途上都有着极强的表现，应付个三五年不成问题。之所以依旧选用了西部数据的1TB黑盘，是因为目前适合为智能相应技术搭配的SSD还都比较昂贵，可以先使用机械硬盘坚持一段时间，等到需要再次提升性能时再添加固态硬盘进行加速，全面发挥平台的性能。

CPU	Intel酷睿i5-2500K(盒)	1350元
内存	威刚 极速飞龙DDR3 1600 2G×2	510元
硬盘	WD 1TB 7200rpm 64MB/SATA3（黑盘）	560元
主板	技嘉GA-Z68X-UD3P-B	1888元
显卡	迪兰恒进 HD6870 酷能+ 1G	1499元
显示器	AOC iF23	720元
键鼠	罗技G1游戏键鼠套装	179元
光驱	三星 TS-H663D	165元
机箱电源	Tt Armor A60(VM20001W2Z)+安钛克VP450P	860元
总计		7731元

配置三：一专多能，iPad应用增强配件选择

1.商务增强配件

在App Store中有许多办公软件，可用以增强iPad在商务领域的能力，但iOS在应对Windows下常见文档仍会不时出现兼容性问题（如苹果官方iWork系列软件对高于2003版本的MS Office文档无能为力，而Documents to go Premium虽然通吃所有文档，对中文的支持却并不好），但用来在汇报会议上进行文案演示、收发日常邮件或小幅度修改工作文档也是不错的选择。故推荐苹果官方出品的线缆转换接头和蓝牙键盘以弥补iPad天生的缺陷：数据接口不具备通用性和触摸屏打字手感不佳的问题。之所以未选择Apple iPad Keyboard Dock键盘扩展阜（498元）是因为无线连接方式的Apple Wireless Keyboard更具有通用性，可以适应多种蓝牙设备，而线缆接口则有VGA和HDMI的区别，需要根据用户环境进行挑选。


Apple Wireless Keyboard

Apple VGA 转接器	219元
Apple Digital AV Adapter	298元
Apple Wireless Keyboard-English (USA)	548元

2.娱乐增强配件

Apple iPad相机连接套件是几乎所有iPad用户都需要配备的外围附件，它可以直接拷贝图片和视频到iPad之中，无需经过iTune同步，对于喜好摄影摄像的玩家们，减少了许多麻烦的操作过程。音乐爱好者可以使用AmpliTube iRig连接电吉他或是贝司，直接录制弹奏出来的声音；而ThinkGeek iPad JoyStick-it游戏摇杆，这个不需要过多介绍了吧，它会让你有回到街机对战年代的感觉。

AmpliTube iRig	308元
Apple iPad 相机连接套件	219元
ThinkGeek iPad JoyStick-it游戏杆	299元

3.车载增强配件

在汽车里iPad能做什么？给家人娱乐打发时间，还是放放音乐和视频轻松一下？NO！NO！NO！它在车中最大的作用就是GPS导航，利用高德或者凯立德GPS导航软件可以为你指明前方的道路，而且更大的显示屏使其地图导航显示比iPhone或者iPod touch要清楚得多。利用卡登仕万能车载支架（iPad版）将机器固定好，再将Griffin PowerJolt Plus连接到车内12V电源插孔上即可，无忧出行，一路顺风！

Griffin PowerJolt Plus	248元
卡登仕万能车载支架（iPad版）	188元

头牌新闻

QQ手机管家亮相，欲打造手机智能安全管理平台

■本刊记者 魔之左手

近日腾讯公司在广州琶洲会展中心举办了“‘安自心，简随行’移动终端安全策略暨手机管家新VI发布会”。借助“2011年天翼3G互联网手机交易会暨CDMA产业论坛”的召开，腾讯发布了QQ手机管家，并同步推出了QQPad管家。

会上，腾讯3G产品部副总经理胡振东着重解释了“QQ安全助手”的更名原因以及“QQ手机管家”的定位。QQ手机管家将定位于手机安全、软件智能管理、手机系统优化等各类手机智能管理服务。

目前QQ手机管家覆盖iOS、Android、S60v3、S60v5四大智能手机平台，并将与多家知名手机厂商开展战略合作，并携手电信运营商等各方共同打造移动互联网安全环境。



华为中国区副总裁郑甫江（左一）、腾讯副总裁丁珂、卡巴斯基亚太区运营总监马心（右一）共同揭牌

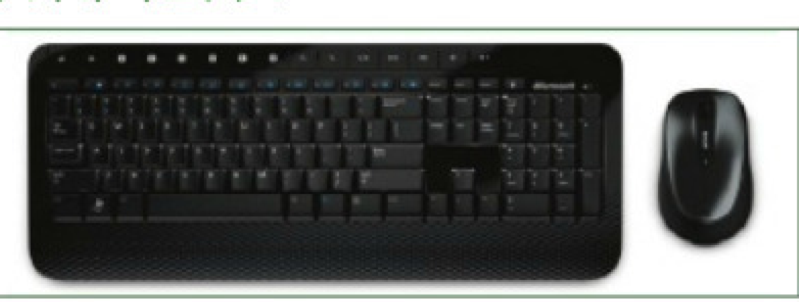
硬件店

华硕发布“核芯显卡游戏本”A43E



近日，华硕电脑携手英特尔（中国）有限公司和腾讯游戏，在北京召开三方战略合作暨SNB全线解决方案发布会，正式发布首款“核芯显卡游戏本”A43E。首批上市的A43E搭载英特尔酷睿i5-2410M/i3-2310M处理器，拥有Intel HD 3000核芯显卡，配合奥特蓝星高品质扬声器和Sonic Focus音效软件，带来媲美影音机的出色视听感受，并提供了6种炫彩外壳搭配以彰显个性。与采用独立显卡的笔记本相比，其电池续航能力提升近3小时。它带有防误触触控板，酷冷散热解决方案可降低掌托温度，加上下沉式转轴设计，让其更轻薄。

微软推出蓝影桌面套装2000



近日微软无线蓝影桌面套装2000正式面市，拥有专为高效办公打造的多功能快捷键、紧凑型键盘和舒适曲线设计。针对目前对保护个人隐私的重视，新套装键盘配备128位AES无线加密技术，可对键盘和接收器之间的传输数据进行加密，保护用户的信息安全。微软无线蓝影桌面套装2000上市后，将与此前发布的微软无线蓝影舒适桌面套装5000、微软无线蓝影桌面套装3000形成价位从高到低的全区间覆盖，为消费者的高效办公提供不同价位、不同设计的多重选择。微软无线蓝影桌面套装2000已于2011年6月上旬在中国市场上市，市场参考价为299元。

诺基亚T7-00和702T出击TD-SCDMA市场

近日诺基亚发布了两款基于Symbian Anna平台的全新TD-SCDMA智能终端——诺基亚T7-00和诺基亚702T，将于第三季度在中国上市。其Symbian Anna平台带来了许多增强性的用户体验，并内置诺基亚和中国移动提供的移动应用解决方案和诺基亚与中国移动联手打造的MM-OVI应用商店。诺基亚T7-00采用金属铝壳机身，3.5英寸ClearBlack“悦幕”技术16:9 nHD (640×360) 显示屏，提供了香槟色和金属黑两种可选颜色。其800万像素照相机可录制720p高清视频，它还支持USB-OTG功能，能够通过USB数据线直接读取U盘等设备中的文件。诺基亚702T则提供了QWERTY全键盘和2.46英寸1600万色高亮度VGA（640×480）高分辨率多点触控屏，机身主体由玻璃和不锈钢材质打造，机身最薄处仅10毫米，有白色和都市灰两种选择。拥有800万像素照相机和双LED闪光灯，可随时拍下清晰照片并分享到社交网络。

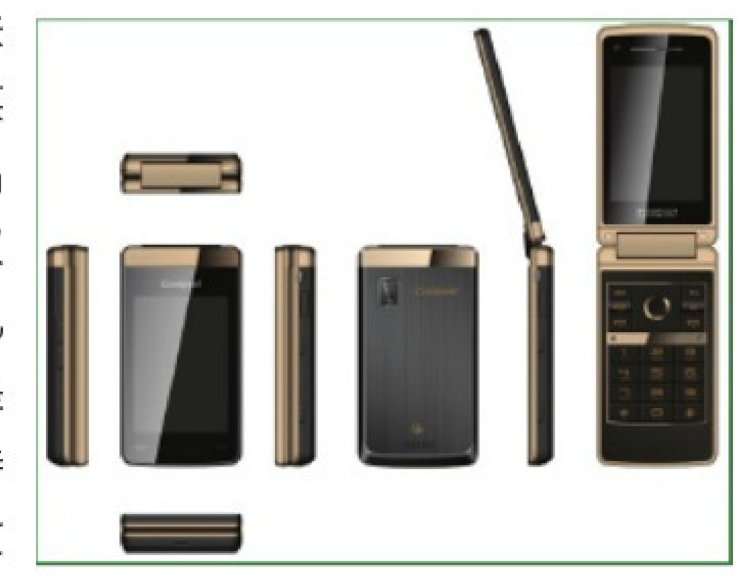


罗技Z110、Z120音箱新品上市

罗技公司近日发布了两款入门级2.0声道音箱——Z110和Z120。它们在提供纯美音质的同时，将箱体设计得时尚、精致，拥有简约的外观和简单易用的连接方

式。它们专为笔记本电脑度身定做，采用USB取电，还配备了3.5毫米音频输入接口，兼容性得到了很大的提升。两款新品采用白色箱体，整体更加圆润精致，可与苹果电脑完美搭配，其中Z120仅在主箱体正面安放了一个音量旋钮，而Z110则将按钮完全简化掉。目前罗技Z110的市场参考价为人民币79元，而Z120的市场参考价为人民币99元。

酷派联手中国电信发布9930/N950



近日宇龙酷派联合中国电信发布5英寸大屏智能旗舰产品酷派9930以及双屏双待折叠智能旗舰手机N950。酷派9930是一款超大屏双网双待智能旗舰产品，中文名为“大观”，采用5.0英寸1600万色960×480全视角ASV屏幕和1GHz主频处理器。拥有EVDO/GSM双网双待功能，还支持中国标准的无线功能WAPI和国际WiFi标准。酷派N950是一款折叠智能手机。它采用双3.0英寸触控屏幕，应用CNC、机身锻压一次成型等加工工艺制造。在软件方面它采用Android 2.2智能操作系统，拥有较强的安全管理，同时配备酷派独有的私密模式，支持远程防盗、远程销毁等商务安全应用。其800万像素的摄像头支持高清视频拍摄、自动对焦、连续追踪对焦、智能人脸微笑识别等功能。

漫步者M0 Pro即将上市

漫步者首次发布了融入“数字宠物”概念的M0音箱，其升级版也在近日的漫步者十五周年媒体沟通会上亮相。新版M0有三个版本，具备SD卡/U盘直读功能的M0 Pro、支持iPod/iPhone播放充电功能的M0 Dock以及支持无线蓝牙的版本。首先上市的是功能高度集成的M0 Pro，它延续了M0的卡通造型，功能也较M0大大增强，支持SD卡/U盘直读、FM播放以及AUX输入，还兼具闹钟功能。

富可视推出IN100系列投影机

富可视推出的IN100系列投影机目前包含IN102和IN104、IN105等3款，其中IN102采用SVGA（800×600）分辨率，IN104和IN105采用XGA（1024×768）分辨率。它们可完美兼容VGA、SVGA、XGA等信号，支持最高1080p分辨率视频。它们在各个重要指标方面都非常适合教学使用，其灯泡寿命最长达3000小时，投影机则提供5年有限质保。

曜越Tt eSPORTS宣布正式签约Tyloo天禄战队

近日曜越科技旗下专业电竞设备品牌——Tt eSPORTS与天禄（Tyloon）电子竞技俱乐部在位于上海东方数娱电子竞技馆举行合作签约仪式。双方将联手推动中国电子竞技产业发展，书写两岸电子竞技交流的新篇章。此次签约仪式上，Tt eSPORTS还推出了电子竞技专业耳机Shock（震撼者）系列耳机中的Shock one，以及Black（黑者）系列鼠标和Challenger（挑战者）系列键盘等产品。



软件圈

酷狗音乐发布新版音乐软件



2011年6月16日下午，酷狗软件在中国国家会议中心正式推出了“酷狗7”。据介绍，此次发布的“酷狗7”200%音质提升、86%的程序代码重写、100%的MV库增量以及全新设计的Aero全透明软件效果和微缩极简“音乐魔方”界面，为用户带来全新的视听体验。“酷狗7”采用VST（Virtual Studio Technology）技术，基于Steinberg的软件效果器技术，在支持ASIO驱动的硬件平台下能够以较低的延迟提供高品质的效果处理与还原体验。目前应用于“酷狗7”的VST机架技术可以让用户在人耳收听范围内直观的感受到音质的改善。在音质提升之外，MV视频库的扩充以及逐字精准歌词的算法优化，能让用户得到如专业KTV般的使用体验。

诺顿网络安全特警2011展开暑期活动



近日诺顿展开了“安全1+1，快乐齐分享”活动，自6月15日起至8月31日期间，消费者通过各种渠道购买并激活诺顿网络安全特警2011简体中文版产品，只需在指定活动网站www.norton.com/cn/nis注册相关信息（赛门铁克将在用户注册后7个工作日内完成确认），确认有效后将通过邮件方式发送诺顿网络安全特警2011简体中文版一年期单用户产品密钥及下载链接，消费者即可自行下载安装并激活使用。同时，诺顿将会在北京、上海、广州等城市开展巡展、路演活动。

晶合快评

绽放的季节，夏初的展会赏

■晶合实验室 魔之左手

春天已经过去，初夏渐渐到来，繁花盛开的季节，也是各种IT展会最密集的时候，仅从6月初开始，台北电脑展Computex2011、电子娱乐展The Electronic Entertainment Expo（E3）、天翼3G互联网手机交易会暨CDMA产业论坛等几台重要的展会几乎是接踵而至，大量的新产品，新技术在展会上被发布和展示，它们将在相当程度上改变我们下半年、未来一年甚至是未来数年的数码IT生活，由于篇幅限制，我们不可能对其进行全面介绍，就在这里让左手带领大家看一些其中最有代表性的几款产品吧。

是否有人在爽玩各种智能数码设备的时候，觉得自己随身携带的这类设备实在有些多呢？华硕的手机平板合一产品——Padfone也许能解决这一问题。它以手机为核心，处理器、内存等关键，插入平板后可获得额外的可视面积和续航能力，当然还有操控感。





在AMD APU的评测中，笔者就曾经抱怨过厂商直接采用旧设计，导致APU笔记本在体积重量上没有任何优势。而相对于弱势的AMD，Intel在Computex上推出的Ultra Book设计更有可能进行强势推广，其轻薄的设计其实与APU推出时设想的产品很相近。希望它能推进轻薄本的平民化并提升应用能力。

在台北的展会上，也有不少厂商发布了自己的新策略和计划，例如内地用户并不熟悉的广颖电通（Silicon Power），就在本次展会上发布了自己的全新品牌形象，取自公司英文全称的首字母“SP”，更为简练和清晰，宣传语则变更为“Memory is Personal”，中文宣传口号为“质优存储 与众不同”。这些都是为今后开拓大陆和全球市场所做的准备。



广颖电通新的品牌形象和口号

在Computex上，我们还看到了出自国人之手的最强ARM处理器——新岸线NuSmart 2816、AMD发布的面向Liano和推土机架构的9系列芯片组等大量的新产品。

而在其后的E3展会上，各种娱乐硬件也让身为玩家的笔者小心肝跳个不停，例如雷蛇（Razer）一口气发布的多个游戏鼠标和套装。其采用专利4G双传感器技术的新版Mamba曼巴眼镜蛇和Imperator帝王蟒虽然仍然是经典外形，但结合了光学和激光传感器后性能大增。另外还可设定抬起鼠标后停止追踪的高度，对经常会拿起鼠标以进行大幅度挥动动作的FPS、RTS玩家来说是很贴心实用的设计。



很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手

其中的曼巴眼镜蛇采用有线/无线双模式，拥有2.4GHz游戏级无线技术、1000Hz刷新率和1毫秒响应时间。具有多色背光灯，同时电池续航能力也得到加强，建议零售价129.99美元（约合845元人民币）。而笔者更关注的帝王蟒售价则要亲民一些，建议零售价79.99美元（约合520元人民币），它带有Razer Synapse板载记忆体、7个独立可编程Hyperesponse高速响应按键、可调侧按键和飞敏灵敏度调整功能。


星球大战游戏键盘

另外Razer、BioWare与LucasArts，在E3展上还共同宣布了专为Star Wars: The Old Republic设计的全套MMO游戏外设，同样是超酷的好东西。Star Wars: The Old Republic游戏键盘具备一块全彩色多点触控LCD触摸板，在其上方是自适应可触式按键，能够在游戏中的技能、热键和宏之间循环切换并显示相应图像，这一技术与Razer的概念产品Switchblade键盘非常相似。

全套产品同时还包括一款拥有12个拇指按键，能轻松施放更多技能的无线游戏鼠标；一块高精准度的双面鼠标垫；以及一款5.1环绕声耳机，可提供高舒适度与代入感的定位音频。虽然笔者明白这一网游很可能根本不会在内地运营，但面对这些超酷的键鼠耳机，还是忍不住口水哗哗的，你呢？P

漫画作者：SUNS

完美时空

超越极限 挑战高端
《神魔大陆》副本集结号



终于暑假了，可以不用载偷偷摸摸的玩神魔了，太开心了。现在的神魔已经让我们进入了挑战“神”的年代，6月推出的全新副本——灾域虚空更是让“众神”纷纷现身，把一条弑神之路呈现在我们的眼前。有句话说得好“干掉上帝我就是神”，还有什么比挑战神更刺激的么？

恶搞娱乐副本——噩梦游戏乐场系列

进入方式：15~60级的玩家可以前往自由港附近的彩虹岛，与噩梦游乐场售票人对话后进入，但是只有每周二、四、六的09:30~22:30可进入1次，此副本不可中途组队进入，而且需要3人以上队伍才能进入。副本开放的时间是一小时，如果一小时没有完成副本就会被自动传送到游乐场外面，也就是少了很多经验和奖励。如果中途退队或者队伍解散也同样会被传送出副本。

通关奖励：游乐场奖励游戏代币，可兑换成金币或特殊装备。

副本流程：第一关是毒物室，跟着光圈走到对面就好，除了光圈就大量减血，考验的是反应能力。第二关是诡辩小丑，必须完全按照他的要求做，考验的是分析辨别能力。第三关是应变之秤，场景里左右两边光圈，小丑会随机报出一个重量，这之后，两个光圈上的重量必须等于小丑报出的重量，考验的是计算和配合能力。第四关是夺宝奇兵，在规定时间内拾取最多的古董，NPC会召唤小怪捣乱，让宠物打小怪是过关的技巧。



创新联动副本——先祖陵寝系列

进入方式：60级以上的玩家可以组队在血颅营地陵寝外围指引人欧顿处进入。队伍需要3人以上，副本可中途组队进入。

通关奖励：60到69级的副本套装，散件的蓝装和紫装。

副本流程：第一关进入前先检查好包裹的格位是否够多，药水和吃喝带够了没有。第二关进入不远就会碰到第一个Boss恶魂先锋，没有太大难度。第三关沿着路走，靠近路的怪视野很远，注意提前打掉。第四关在第一个桥的地方会看到许多NPC正在被怪围攻，去保护好NPC。第五关坚持一段时间，第二个Boss恶魂督军出现，会扇形攻击，要注意不断刷新出的小怪的攻击。打倒Boss后小怪就不再刷新出了。第六关中第三个Boss是一个像软泥怪的家伙，在毒泽地，唯一难度就是毒。第七关中第四个Boss是骸骨龙王，有一招反射伤害。第八关中最后Boss算是个综合体，皮糙肉厚，而且周围会有毒和掉落的炮弹。通关后会给你另一个副本先祖陵寝核心的线索。

弑神的副本——灾域虚空

进入方式：75级以上的角色组成不少于3人的队伍，在克莱斯平原女神之手处NPC艾隆处对话进入，副本可中途组队进入，每天可攻略5次。

通关奖励：75级以上的蓝装和紫装

副本流程：第一关进入副本后，会出现传送阵，进入后会传入到第一个神殿——杀戮神殿。第二关放倒杀戮之神后沿着道路走，就会来到第二神殿——战争神殿。第三关打下一个Boss前检查自己的包里红蓝是否足够，因为第三个瘟疫神殿里的Boss瘟疫之神会放毒。第四关里的第四荒芜神殿比较费时，打Boss之前必须先打掉一百个荒芜根须之类的小怪，否则Boss无敌。第五关最后的神殿是灾难神殿，居住着灾难女王露西，这个Boss不会召唤小弟，但是有一招大范围群招，贫血职业容易倒，注意保持好距离。

结语

以上就是笔者认为《神魔大陆》具有代表性的三大系列副本，当然还有许多特色的副本没有介绍到，下次会详细介绍的，请朋友们拭目以待或者干脆自己去《神魔大陆》体验吧。P













多益网络

《神武》子女超犀利 完美孩子由你造



每个人都想有一个十全十美的宠，那是不可能的。但是在《神武》里确实能给你一个十全九美的宠，不信的话可以往下看哦！

孩子出生：好期待呀

游戏中有两种获得孩子的方法，分别针对已婚伉俪和单身贵族。已婚夫妻若友好度大于2000，等级大于55级，由女方带队给予管家“千年人参”，则女方有可能怀上孩子，怀孕后第五天起每天首次点击管家对话孩子都有可能出生；单身的玩家若等级大于70级则可以用“孤儿手册”在姚婆婆那里直接领养一个孩子。

千年人参和孤儿手册在姚婆婆处有售（分别是80金币和400金币一个），在杀星时也可能掉落，但是求子心切的我就用金币买了。个人感觉孤儿手册会比较划算，用完孩子就出来了，不像用人参要拼那个神奇的几率，倒霉的话吃个7条才能怀上，怀上了等出生，又要拼那个神奇的几率，倒霉的话难产N天才生出来，当然，运气好的话，千年人参划算多了！

孩子的性别完全随机，种族则随机跟父母中的一位，若是通过孤儿手册领养的话则和领养者一样。

孩子养育：很有意思

举个例子会比较清楚些：

第一天，孩子的体质是0，温饱度（临时体质）也是0，吃一个金香果会增加2点体质，40点温饱度，则当天孩子最多只能吃3个金香果，状态变为体质6，温饱度100。晚上12点刷新时，温饱度（临时体质）减半变为50，由于前一天的温饱度（临时体质）大于体质，体质会增加2点变为8。养育孩子需要持之以恒，千万不能虐童啊！

孩子幼年：已经很给力

除了完美的资质、华丽的技能，子女们还有一样必杀，那就是他们风骚的门派特色。为什么说它们风骚呢？听我举例完你就知道。狮驼孩子每天自动获得45级以上宠物一只，可能是宝宝，甚至是变异宝宝哦，太激动了！盘丝孩子不受暗器伤害，被击倒时自动保留1滴血气，简直就是“忍者克星”和“不死小强”。天魔每天几张宝图真过瘾啊！

孩子成年：数据说明一切

没有好的资质，再高的等级都是浮云，而《神武》子女之中，有不少就拥有堪称完美的SS级资质。子女是《神武》爸妈的心头肉，养育子女的过程可以用无微不至来形容，正是爸妈的悉心培养，才成就了子女成年之后的卓越资质。攻击资质上到了1600以上，恐怕只有神兽们才能与之媲美！不过宠物也有例外！下面，容许我介绍一下天魔孩子的推荐资质。

个人认为高报复和高偷加上高必加保命的护符是不错的，因为别人一下秒你的子女，你保命，变成1血那就是报复加30%攻击再加上高偷10%，高必2陪，蚩尤30%，天魔的效果20%，那可是秒杀啊。

孩子外观：可爱好看又有用

给孩子配上装饰，不仅可以改变外形，还能增加孩子的资质，让孩子变得更优秀。另外，还能用“七色玲珑花”给子女染色，让孩子变得与众不同。问问长安城的“姚婆婆”（466，230），说不定可以买到以上两样东西哦。把子女装扮好放出来炫耀一下，无数人都会羡慕你啊！









巨人网络

飘逸、潇洒、自信，我的江湖我的爱
《征途2》不花钱玩家心得分享



玩《征途2》的时间不长，本来也是担心害怕，自己来到《征途2》的世界里是不是会被秒杀，才开始也是不敢来啊，不过也是看中了“公平”二字，才狠了狠心来的。

玩《征途2》，公平才是王道

现在玩游戏，最主要的就是游戏要好玩，能够让你玩得进去，不会每天进去之后就显得无聊，我想这句话很多人都会赞同。在可玩性这方面，《征途2》百分百让你满意。然后再说一下有些游戏为什么会让很多人担心害怕，不敢玩，“不公平”是许多游戏让人望而却步的原因，一个人拿着刀能够玩死没钱的一百人也不皱一下眉头，大家遇到这种情况时，不爽是必然的。

但是在《征途2》上我还真的没有遇见过这种经历，你装备再好，咱们兄弟多，群殴谁怕谁，这就是“公平”，呵呵。

弄装备不花钱，这个可以有

其实在《征途2》中，只要是你坚持，不用花钱也能弄到一身好装备，毕竟合装备你是可以用银卡的，银卡你又可以从庄园中种取。也就是上面的这个，金黄金黄的树，成熟之后是能够来银卡的，合装备啥的，足够了。

还有就是打装备，每天做任务开开古玩有很大的几率获得盗神，打出来的蓝装黄装，一天下来能合成N件绿装紫装。

家族工资，不花钱精髓所在

上面说到家族工资，也许很多朋友不理解这个东西，我可以稍微解释下，“家族工资”是在游戏里面每周稳定获得的一种家族福利，正常家族的话，每个家族成员一周能得到个七八锭家族工资，可以拿来买精致升级宝石、布料、魂魄石等必备物品，据说现在新的抽奖玩法也是用100两家族工资去抽高级大礼包，是咱们不花钱玩家的最大福音！我搜集了现有的获取工资的途径，在这里也分享给大家：

第一，当然是家族每周的所得，家族工资的多少跟玩家等级、活跃度以及最必不可少的家族等级决定的，每周一的时候刷新，并且不会叠加，也就是说如果你这周没有领家族工资的话，下一次刷新的时候，就会把你没领的工资清零，所以大家不要错过哦。

第二，就是“呼朋唤友征途帖”任务。玩家在达到45级的时候，在任务栏会增加一个新的任务，叫做呼朋唤友征途帖。

此任务基本流程是，当你等级到45级时，只要成功邀请2名网友进入邀请者所在区，即可获得2000两工资；继续邀请网友来玩，在所有邀请的网友中只要有2名玩家成功到达45级，即可再获得2000两工资；当你等级到90级时，只要成功邀请3名网友进入邀请者所在区，即可获得5000两工资；继续邀请网友来玩，在所有邀请的网友中只要有3名玩家成功到达90级，即可再获得5000两工资；当你等级到120级时，只要成功邀请5名网友进入邀请者所在区，即可获得10000两工资；继续邀请网友来玩，在所有邀请的网友中只要有5名玩家成功到达120级，即可再获得10000两工资。

第三是游戏里定期不定期的一些活动，比方说前一阵子端午的时候，《征途2》游戏里有个粽子活动，平均每天都有2锭左右的家族工资进账；现在听朋友说，他们区每天有抽奖活动，经常看见不少人抽到10锭的家族工资，反正活动多多，大家只要稍微留意就会发现获得工资的很多方法。P









巨人网络



我的城市我的家
详解：《鹿鼎记》玩家自建城市

因为听说《鹿鼎记》里玩家可以自建城市，许多人便慕名而来，为了自己的城市之梦而奋斗。很快，玩家们就将修为提升到了20级，心中的"城市梦"也是蠢蠢欲动。有玩家加入了家族，问："家族里有城市吗？"家族族长答："家族有后院、有果树、有聚餐，就是没有城市。"有玩家进了帮会，问："帮会有城市吗？"帮主答："帮会有属地，可以做任务、做活动、修高楼、盖大厦……很多好玩的。不过，没有城市！"

于是，玩家们愤愤不平："是哪个杀千刀的，竟然欺骗我，说鹿鼎记里有城市？"没有人骗你！《鹿鼎记》里真的有城市，只是你去不了龙掘之境（50级以后方能前往），所以暂时与城市无缘。

创建城市

当你的修为达到50级后，通过昆明城西南角的飞艇，可以跨越服务器障碍，离开本世界（即服务器），前往龙掘之境平安城，与其他世界的玩家们聚在一起。

在平安城西北也有一艘飞艇，它会开往龙掘之境中的各个玩家城市。若你没有创建或加入城市，将无法乘坐飞艇。那么，怎样才能加入城市呢？

想要加入城市，先得有玩家在龙掘之境建立城市。建立城市的步骤很简单：首先，玩家的等级必须达到50级；其次，玩家需要准备110金币与一个城市创建令牌（可以在元宝商店购买）；然后，玩家就可以前往野外地图，寻觅一个资源丰富的场景，建设城池。记住：一定要找个资源丰富之地建城，比如琉璃森林场景内的珍兽忘无果树附近。这样，你和你的城民们才能近水楼台先得月，轻松摘取珍兽忘无果（清洗珍兽领悟技能的必需品）。

加入城市

城池建设完毕后，就可以招募来自五湖四海的英雄豪杰了。城主可以直接邀请玩家入城，城市里的其他民众也可以邀请尚未加入城市的玩家，将其推荐给城主，待城主批准后入城。

尚未加入城市的玩家，可以让已经加入城市的好友邀请自己，也可以前往龙掘之境申请加入心仪的城市。

城市功能

加入城市有哪些好处？在属于自己的城市内，你可以提升装备的属性值，从而让自己变得更加强力；你可以优先获得属于本城势力范围内的丰富资源；你可以拿着创建矿场牌（在城市道具商店购买），在城外需找各种矿场，开启"保护矿场"的活动，从中获得大量职业经验与晶钻，将晶钻交给城市后，城市资金增加，自己也会获得金币奖励；你可以用城市贡献度（提交晶钻、参加城战等途径可获得贡献度）在城市管理者处兑换福利金币；你还能够参与能量运输活动（前提是城主赋予你"能量运输使"的称号），为外星种族运送能量晶片，从中获取高额利润。

万人城战

加入城市，在获得诸多好处的同时，你必须肩负起守护城市的使命。城战，是龙掘之境中一道万众瞩目的独特风景线。

城战以保护阵营旗帜为主要目的，激烈而残酷的厮杀，最终都是为了破坏对手的旗帜，保护己方的旗帜。战斗中，攻城方还可以借助机械武器的力量，攻击城池内的旗帜。同样的，守城方也可以招募威力强大的飞卫军，协助自己痛击攻入城池的敌人。一场斗智斗勇的战斗在龙掘之境上演。

综述

这就是城市，一个朋友众多、舒适安逸的享乐之地，一个好事不断、惊喜连连的幸运之地，一个金戈铁马、热血激昂的硝烟之地……



乘坐飞艇去城市



加入城市了，哦耶！



保护矿场，获得职业经验与晶钻



有了加工厂，城市才能制作各种神奇道具

七朝争霸

《七朝争霸》再开新服 "大软专服"闪亮上线

6月15日，经过紧张的筹备与安排组织，众多读者与玩家期待的《七朝争霸》"大软专服"终于按期上线。

下午2点刚到，众多玩家纷纷进入"大软专服"体验游戏，由于玩家过多，导致服务器一度出现卡机现象。当编辑部众编辑注册进入"大软专服"时，几乎都被堵在过场动画界面。幸而经过亿田的紧急调整，卡机现象很快就得到了消除。编辑与《大众软件》的读者玩家们进入游戏，共同体验《七朝争霸》的乐趣与魅力。

截至6月20日发稿时止，"大软专服"已有10万注册用户，最高威望的用户是"珈蓝椈飛瀧"，威望为47178。

四大玩法，带你领略游戏乐趣

《七朝争霸》是一款大型九宫格战争策略型网页游戏。游戏画面清新，操作简单，各种任务趣味十足、奖励丰厚，战斗场面大气磅礴。游戏中琳琅满目的科技、兵种搭配，多达上百个兵种，为玩家提供最强的战力支持。超爽的大型副本、精英Boss等供大家挑战，更有新奇的九宫格战术，数十种阵型让玩家自由排兵布阵，让大家在战火纷飞的乱世大杀四方，身临其境地感受运筹帷幄、争霸天下的豪情和爽快。

《七朝争霸》具有以下四大玩点：

一、地图通关。在《七朝争霸》中，地图通关也是一种独特新颖的玩法。玩家需要通关一张地图后，才可以迁移到特定的区域，并可以提升自己的实力，然后进行下一张地图的挑战。在通关地图中，玩家可以打败不同的武将，并进而招募他为你效力，每一次的战斗还可以获得大量军功，军功可以提升科技与武将等级。



二、排兵布阵。根据敌我情况合理的排兵布阵是克敌制胜的关键。《七朝争霸》中总共提供了8种阵型，每种阵型都有独特的加成。需要在阵型中安排肉盾、攻击输出、控制、治疗等角色，以发挥团队的最大实力。



比如仙启阵，主将位于阵形中后，主要兵力在中央集结，分作若干鱼鳞状的小方阵，按梯次配置，前端微凸，属于进攻阵形。战术思想："中央突破"。集中兵力对敌阵中央发起猛攻，己方优势时使用，阵形的弱点在于尾侧。再比如月灵阵，主将位于阵形中后，主要兵力在中央集结，前锋张开呈箭头形状，也是属于进攻阵形。战术思想："中央突破"。锋矢阵的防御性较鱼鳞阵为好，前锋张开的"箭头"可以抵御来自敌军两翼的压力，但进攻性稍差，阵形的弱点仍在尾侧。

主要用什么阵型主要取决于你走的是什么路线，根据你的需要选取不同的阵型！七朝争霸很多经典的阵型等着你去发掘！



三、武将养成。《七朝争霸》武将养成系统丰富。玩家可以通过征战不同的场景，获得相应的武将。在游戏初期通过逼上梁山场景后，可以选

择进入水浒、隋唐、三国这3个不同的势力。在不同的势力里面，通过提过你的威望，可以得到不同的武将。随着你的威望越高，所得到的武将实力更加强大。林冲、程咬金、诸葛亮等名将随时候命，助你征战天下，如虎添翼！

新招募的武将可以进行洗练。《七朝争霸》有多种洗练方式提供给玩家，普通玩家可以进行加强洗练，成为VIP星级会员的玩家，随着你的VIP等级提升，开通更多更强大的洗练方式，满足各玩家需要。通过洗练可以提高武将的各基础属性，大大提高你的战斗能力。

此外，游戏中还有丰富的武器装备种类让玩家选择，包括武器、防具、战马、兵马等。通过组合和不同的装备，来提供武将的战斗力。另外，不同的星阶（白、蓝、绿、黄、红、紫）的武器，代表不同的威力。另外还可以通过武器的强化，提高武器的威力值。

而在校场界面中，可以通过购买训练位，提供更多的武将训练位置。通过不同的训练模式，校场武将升级系统满足了玩家在线挂机升级的欲望，只要开通VIP星功能就可以连续在线升级，你的VIP星等级越高，可以一次性在线升级时间越长，大大方便了平时工作忙碌的玩家。24小时在线升级不再是梦。另外，更加强大的是，在武将升级期间，还可以进行战斗，赢取军功，使用校场“突飞猛进”功能，大大节省升级的时间。

四、军团争霸。在世界地图版块上有着各大州农场，占领农场可以免费征收粮食，每晚19:15由军团长组织成员进行农场攻防战。征集所有兵力，带上最骄傲的武将，农场大战开始，两军对垒。战前双方人数实力对比从画面上战车可见一斑，人数处于下风也大可不必担心，胜负关键不在于人多！通常军团长会先派小部分实力较弱的兵力上场，玩家进行试探性攻击，俗称“炮灰”。不可否认，战争是残酷的，必定会有强弱之分，但是作为炮灰，也可以做个专业的炮灰。点击左上角，镜头切换查看战争状况，可以清晰看到对方阵型、武将、兵种等战斗力，可以为后续的兄弟们提供强有力的情报！当然，作为军团的一员，尽管实力有限也必须尽力杀敌。此外，也有些利用田忌赛马策略，将实力较弱的兵力对上敌军主力，让其主力连胜后下阵而眼睁睁看着其他成员的溃败。

丰富奖品，助你行走争霸之路

“大软专服”开启后，我们特别为玩家准备了超多丰富的活动。同时新手卡、媒体卡、公会卡、黄金卡也是限量大放送。玩家只要到官方网站即可领取七朝争霸新手卡（其中包含150金币、2000银币）。每个账号新手卡仅限使用1次且只能在“大软专服”使用，拿到新手卡后，进入游戏，在左上角“礼”字处输入卡号即可。除了新手卡，玩家还可以有机会抽到白金卡、黄金卡、媒体卡等等诸多大礼。

此外，《大众软件》也将为在“大软专服”中威望最高的前10名给予不同的卓越卡奖励，最后更有《大众软件》杂志相送，新区开放给每位玩家提供了名扬天下的新机会！只要登录游戏，握紧手中武器，杀出自己的威望，就有机会获取奖励，所有玩家都可参加。

只要登录《七朝争霸》“大软专服”进行游戏，则自动视为报名，自活动之日起往后的每个星期三的14:00，我们都将统计专服。活动奖励为：第1个星期，第1名的玩家将获得卓越卡3张，第2、第3名的玩家将获得卓越卡2张，第4～第10名的玩家将获得卓越卡1张；第2个星期，第1名的玩家将获得卓越卡4张，第2、第3名的玩家将获得卓越卡3张，第4～第10名的玩家将获得卓越卡2张；第3个星期，第1名的玩家将获得卓越卡5张，第2、第3名的玩家将获得卓越卡4张，第4～第10名的玩家将获得卓越卡3张；第4个星期，第1名的玩家将获得全年大众软件杂志（上下刊），第2、第3名的玩家将获得半年大众软件杂志（上下刊），第4～第10名的玩家将获得一季度大众软件杂志（上下刊）。卓越卡奖励将会在每星期统计结束后的3个工作日内发放。我们会以游戏内发邮件的方式发放奖励，到时请获奖玩家注意查收。杂志奖励我们将会在活动结束后以游戏内邮件的形式通知获奖玩家，并会在杂志读编栏目和论坛、微博上进行公布，到时我们将会与玩家核实必要信息，待核实后将会在7个工作日内发放奖励。

随着时间的推移，我们还将举办更多的线上线下活动，提供更丰富的线上线下奖品，让玩家玩得更加轻松愉快，一起在《七朝争霸》“大软专服”中横扫天下！P



金士顿

金士顿HyperX强力助推《永远的毁灭公爵》



无数人关注的《永远的毁灭公爵》，这游戏从1997年开始制作，在经历了无数跳票（14年）后终于发布，我在第一时间便入手尝鲜，精美的贴图，宏大的战斗场面，熟悉的建筑都深深吸引了我。邪恶的Dr. Proton占领了位于Nevada郊外的Area 51神秘军事基地，并且还控制了Area 51的太空船，我又可以展现孤胆英雄的本色来拯救地球了。

在感动之余，我却感觉到爱机不怎么给力了，在1080p的分辨率下，特效全开，阴影效果全部开到最高时总觉得游戏运行不太流畅。特别是在激烈火拼时，感觉爱机已经明显力不从心。作为一个忠实的游戏玩家这个是决不能容忍的，看来又该给爱机升级了。

《永远的毁灭公爵》正式到来 爱机又该升级了

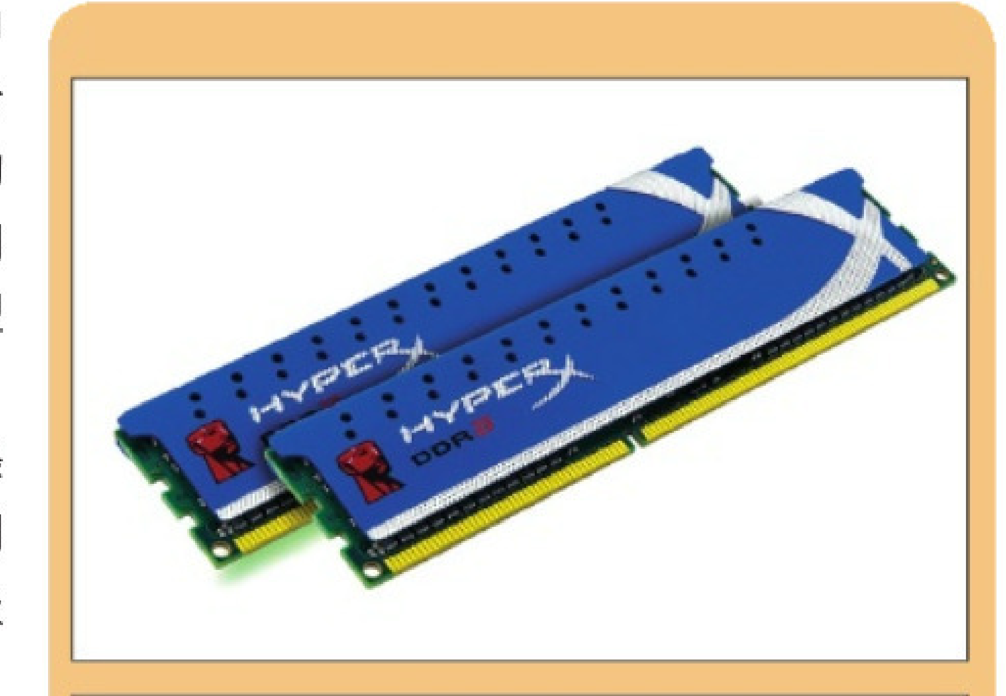
我这台爱机是从2009年开始服役的，当时感觉配置还是相当不错的，CPU选用了Intel当时最新的酷睿i5 750，P55主板，NVIDIA GTS 250显卡。但装机的时候内存价格比较贵，所以当时为了控制预算只装了一条2GB金士顿ValueRAM DDR3 1066内存。这个配置在当时 Windows XP下运行主流的游戏都非常的流畅。后来又陆续把CPU升级到了酷睿i7 870，显卡也升级为了GTX 460 1G，系统从简陋的XP更新成了华丽的Windows 7，内存不够的问题越发明显。所以在查询了目前内存的价格之后，我觉得是动手的合适时机了。在价格、品牌、速度的再三权衡下，我选择了金士顿骇客神条（HyperX）4GB DDR3 1600双通道套装，型号为KHX1600C9D3K2/4GX。

爱机现在的配置也算高端了，再用普通条明显不够档次，但更高端内存的价格实在太恐怖，而且本人也不是超频玩家， DDR3 2000甚至更高的频率、超低延迟等高参数，我也并不需要。金士顿骇客神条（HyperX）4GB DDR3 1600双通道套装正好满足了我的需要，DDR3 1600、 2GB×2双通道很好的满足了P55平台+酷睿I7 CPU的内存带宽需要，经典的蓝色散热片也对内存的散热也有一定的作用，虽然外观并不显得夸张，但对付内存的这点热量来说已经完全够用了。而且散热片的高度不高，不会影响到我超大猫头鹰D14 CPU散热器的安装，再加上金士顿的品质保证正是我这类游戏玩家的不二选择。

特效全开 超稳定 HyperX很给力

升级金士顿骇客神条（HyperX）4GB DDR3 1600双通道套装后感觉系统运行速度比原来2GB的普通条有明显提高，多个软件切换也基本没有特别明显的延迟感觉。最为关键的是《永远的毁灭公爵》特效全开，阴影效果全部开到最高时大部队会战时也没有了原来拖泥带水的感觉，可以真正享受《永远的毁灭公爵》精美的特效画面和宏大的战争场面了。

由于我现在使用的是Windows 7 32bit系统，我觉得2GBx2的内存对我最为合适，32bit系统内存的上限为3.25GB，4GB内存多余部分我可以用来作为虚拟硬盘，来存放系统的临时文件，这样对加快系统的运行速度有一点帮助。但对于使用Windows 7 64bit或其他64bit系统朋友我推荐，金士顿骇客神条(HyperX)单条4GB DDR3 1600内存（型号：KHX1600C9D3/4G）。64bit系统没有内存容量3.25GB的上限，加上现在4GB的内存价格也非常的实惠。直接购买单条4GB或者两条4GB都是非常不错的选择。特别是对于那些主板只有两条内存插槽的朋友4GB的单条更为合适，2GBx2直接占据了所有的内存槽，以后升级起来会相当的麻烦。





专为玩家打造 HyperX选择多

金士顿骇客神条（HyperX）在价格和性能之间取得了一个良好的平衡，4GB DDR3 1600双通道套装合适那些有一定要求的游戏玩家，双通道4GB容量能很好的满足现在主流平台和系统的要求。但如果你是一个超级游戏玩家等高端用户的话，那我建议选择单条4GB DDR3 1600内存，这样一步到位，解决了你对内存的所有要求。

金士顿骇客神条（HyperX）内存的购买途径非常多，建议大家到全国各大卖场的正品放心店、网络正品放心店以及京东、易迅等网上商城购买，在获得实惠的价格的同时，也能得到良好的售后服务。（具体的地址可见：http://www.kingston.com/china/support/zhengpin/zhengpin.htm）

汇众教育

学游戏 选名校 进名企

选王牌专业，做“抢手特质”型人才



据荆楚网报道，以动漫、网络游戏、手机游戏、多媒体产品等为代表的CG产业是21世纪知识经济的核心产业。这场“后现代产业浪潮”不仅给全球经济战略结构带来了巨大转变，也让发展中的中国城市看到了赶超世界的机遇，纷纷将国产游戏动画产业作为新的经济增长点列入文化产业和经济发展规划。

复合技术与设计人才少

随着中国游戏动漫产业的日益繁荣，全国各地纷纷建起游戏动漫产业基地，而相对应的游戏动漫人才缺口巨大。一位业内人士坦言，目前企业需要的是复合型技术与设计人才。由于游戏动漫高校教育刚刚起步，培养出来的大多是“画工型”人才，缺乏自主创新的能力，简单地说，就是“只会画故事，不会说故事”，而目前企业最需要的是兼通艺术与技术的复合型人才。因此，这类复合型人才需求十分紧俏。

初入行人员月薪4000

游戏动漫产业给企业、国家带来可观效益的同时，也给那些创作者带来了不菲收益，人才的巨大缺口使得游戏动漫人才身价“水涨船高”。据一位业内人士透露，在沿海发达城市，一般情况下，初入行人员的月薪在4000元左右，两到三年后可以攀升至5000~15000元，优秀人才的年薪将达到10~50万元，而对于那些独当一面的首席设计师、艺术总监或已担任管理运营职务的顶尖高手，年薪甚至可以在60万以上。丰厚的收入，使得一些角色动画设计师、游戏软件开发工程师成为令人羡慕的职场新贵。从中不难看出中国游戏动漫产业的迅猛发展急需大量高级游戏动漫人才。



游戏培训主成主力军

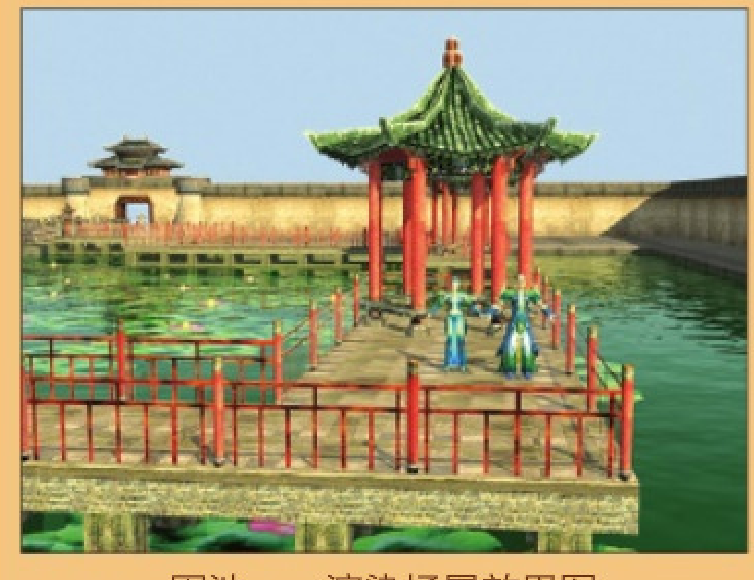
目前，传统的高校教育模式已经越来越不能满足中国游戏动漫产业的发展。与此同时，一大批以职业教育为目标的数字娱乐职业教育机构应时而生。

据了解，汇众教育北京公主坟（游戏）校区的授课老师都是国内顶级游戏公司的专业人员。所有老师都是参与顶尖游戏制作项目的专业大师。课程采用“专业课+专业实习”的模式，在游戏策划基础上分游戏动画专业和游戏软件开发专业两个部分。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区凭借7年的办学经验，已为全国的游戏企业输送了大批合格学员。实用的课程设置、优秀的师资力量、丰富的项目实训，让学员快速掌握游戏从业者必备的多项技能，毕业后平均月薪已突破4000元。



画室



围池——渲染场景效果图



学员作品——战士

从目前的市场环境来看，虽然很多院校都开设了相关专业，但往往只是针对理论进行了指导，在实际操作中仍十分缺乏竞争力，而企业需要的是能够为其创造价值的实战型人才，汇众教育北京公主坟（游戏）校区正是完美的将理论和实战结合来培养学员。这样减少了企业从头培养其实战能力所花费的人力物力，让学员在一毕业即拥有相当于企业工作2年的工作能力，轻松胜任工作，做到试用期即高薪！

汇众教育北京公主坟（游戏）校区是汇众教育的直营校区之一，这些年来本着对学生负责、对家长负责的态度，老师兢兢业业，在游戏教育的一线传递前沿实用的游戏制作技术。未来将秉承着以就业为导向，实战为主体的教学特色，为中国游戏事业培养更多优秀人才，为更多的游戏爱好者架设通向理想的桥梁。

游戏高薪签约班

招生对象：18-35周岁，高中及同等以上学历，热爱游戏制作的在职、待业人士；

课程设置：游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计等；

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

就业方向：游戏策划工程师、游戏原画师、场景设计师、角色设计师、游戏特效工程师、游戏程序设计师、手机游戏工程师等。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区 官方网站：www.bjgamecollege.net

漂步者

EDIFIER漫步者

非常有爱的音乐闹铃
漫步者M0 Pro即将上市

2006年，漫步者首次发布了融入“数字宠物”概念的M0音箱，“Made For iPod”设计以及前卫另类的造型甫一问世就获得国内外媒体的广泛关注。而且根据M0的黑、白两种配色，漫步者还专门设计了一系列卡通形象，备受网友好评。



漫步者M0 Pro音箱


2011年CES展上的新版M0


2011年CeBIT展会上的新版M0

虽然是一款经典的产品，但漫步者的更新步伐并未停止，M0的升级版从今年年初的美国CES展会第一次露出真容，此后在德国CeBIT上也再次亮相，不过直到5月下旬的漫步者十五周年媒体沟通会，我们才看到新版M0的本尊。

与老版M0不同，新版M0有三个版本，具备SD卡/U盘直读功能的M0 Pro、支持iPod/iPhone播放充电功能的M0 Dock以及支持无线蓝牙的版本，而首先上市的，就是这款功能高度集成的M0 Pro，支持SD卡/U盘直读，支持FM播放以及AUX输入，还兼具闹钟功能，真可谓小机身大能量。

M0 Pro延续了M0的卡通造型，同时外观进一步优化，功能也较M0大大增强，当然，更重要之处在于，M0 Pro会让你感觉音箱不再是冷冰冰的机器，而是更像一个灵巧可爱而且极富人情味的数码宠物，作为一款非常有爱的新品，后期我们将会继续跟踪报道，敬请关注吧。


2011年5月漫步者十五周年庆典上的新版MO


M0 Pro正面照


M0 Pro“耳朵”特写



接口部分特写


音量控制以及曲目切换按钮

汇众教育

选择汇众教育，人生不再失利



随着高考成绩的陆续公布，填报志愿的工作相继展开。每年的这个时候，总会出现一批线上线下的摇摆族。明明成绩离二本录取线还有一大段距离，却一心要读本科；成绩达到二本录取线的，却望着一本高校兴叹；刚过一本录取线的，却非北大、清华不读。

每年都会因此产生大量的考生，选择高考复读。然而听学生提到复读的时候，话语中都似乎透露出一些无奈和痛苦。通过复读考上理想大学的例子大多出现在高分复读的学生当中。成绩一般的学生，复读之后成绩甚至出现了下滑。有关专家提醒，低分复读毫无意义。不但成绩难有提高，更会将所有的自信消磨殆尽。花费一年的时间，成败未知，选择复读要慎之又慎。

复读一年，费用在7~8千元不等，这还不包括名目繁多的各种复习资料费、教材费。如果是外地的学生，还要支付4~5千元的食宿费用。复读一年，学生要支付1至1.5万元的费用。因此，选择复读，考验的不仅仅是学生的自信和毅力，对家庭的经济能力也是一次挑战。

在众多以职业教育为主的学校当中。汇众教育因同时具有技能教育以及连续多年的高就业率，在同行业中脱颖而出，拥有良好口碑，是数字娱乐职业教育领军品牌。


上课场景


学员作品


学员场景作品

目前，汇众教育主要有游戏学院、动漫学院及数字影视学院项目。在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，汇众教育依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为中国数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准。目前，汇众教育在全亚洲拥有20余家分支机构，已培养学员3万多名，遍及全国70%以上的游戏动漫企业并成为企业的技术研发骨干。

随着各行业的迅速发展，用人单位的需求也在不断提高和更新，而高校专业设置方面却严重滞后。学生在校期间学不到可以满足用人单位的技术，造成了高校向社会输送的人才与各行业发展所需人才的不匹配。其中，游戏动漫作为新兴朝阳产业，人才需求极度吃紧。

针对国内大量紧缺的原创游戏动漫人才，汇众教育在一定程度上有力缓解了这一人才供需矛盾。课程内容根据用人企业需求设置并实时更新，确保学生学到的是最新最先进的技术。学校拥有一支专家型师资队伍，每位老师都拥有多年的从业经验及教学经验，保证了学生的学习质量。学生经过一年系统的学习以及大量的项目实战，可迅速成长为一名“即插即用”型创意人才，毕业时的水平相当于拥有两年工作经验的专业人员。

教学采用的云培训体系是秉承科学的设计理念，在积累了丰富的游戏动漫项目开发经验和教学经验的基础上开发出来的贴合实际教学的优秀教学体系。其内容易于掌握，设置完善合理，更适于职业技能的初步与进阶学习。丰富的案例教学与实践课程，让学员达到技能与就业的无缝对接。学校一直把就业工作视为重中之重，良好的就业情况是学校的核心竞争力。按需实时更新的课程设置、严格的教务管理及考试制度、专家型师资队伍保障了学生的学习质量。通过大量的项目实战以及严格的考试制度，每一位学生毕业时都可以拥有多个成熟作品去参加面试。

学院致力于将学员培养成“抢手型特质”人才，学生们就业后迅速成长为企业的技术骨干，得到了企业的一致好评。作为其直营校区之一，汇众教育青岛（动漫游戏）校区与上百家企业保持着密切良好的联系，定向为其培养专业人才。

学校开设有就业辅导课，由就业老师从职业素养、面试技巧、简历撰写、商务礼仪等方面进行专业的辅导及模拟面试。同时定期回访就业学员，帮助学员顺利度过试用阶段。

高考失利，并不可怕。可怕的是失去信心、迷失方向。不要盲目的为了拥有一纸学历，更不要为了所谓的面子和世俗眼光，而选择并不喜欢的专业和学校。只有冷静地分析想要从事的行业前景，分析自身情况，认真负责做好规划，才能拥有自己想要的未来。选对专业，选对学校，人生将不再失利。

汇众教育青岛（动漫游戏）校区 网址：http://qd.gamfe.com P

头牌新闻

《封神》不删档内测发布，擎天柱打造回合网游新标准

■本刊记者 8神经

6月16日，备受玩家期待的2D新回合网游、擎天柱《封神》在广州成功举行主题为“告别·破茧·超越”的首次不删档内测新闻发布会。《封神》主创人员、行业嘉宾、媒体和玩家代表数百人到会。

《封神》今年3月首次封测，在短短一年的研发时间内做出一款在技术和玩法系统上完全创新的产品，得力于由资深游戏制作人魏剑鸿（萝卜）带领下的主创团队。



魏剑鸿（萝卜）在发布会上回答女主持人的问题

发布会上，擎天柱《封神》首次正式发布了1080p高清回合网游的概念。基于擎天柱完全自主知识产权“Spree”引擎之力，《封神》不但真正实现1080p的大屏高清标准以及自由拉伸、定义屏幕大小，给予玩家全新的高清大视界享受，同时在此标准上实现了全景飞行空战、宏战斗系统、回合机关杀劫、框计算系统和装备集系统等共计6大首创玩法，力图在全新玩法体验上重新定义新回合制网游的标准。



5000万回收旧点卡玩家回馈活动

本次发布会的另一亮点是“5000万回收旧点卡大型玩家回馈活动”的首发。本次活动的理念源于家电行业的“以旧换新”概念。擎天柱希望通过运营商真金实银回收各种旧点卡的方式，鼓励和帮助更多的玩家零门槛进入和体验《封神》游戏。擎天柱更在发布会现场宣布，凡嘉宾携带参会的所有旧点卡将兑换等值人民币，捐献给新浪公益的扬帆计划，帮助偏远山区儿童的课外书计划。

在发布会后，本刊记者对《封神》的美术总监唐自银先生进行了独家专访。

大众软件： *能介绍一下《封神》的开发团队吗？在一年时间里开发出这样一款作品是怎么做到的？*

唐自银： 其实我们的团队不大，但是基本上都是合作多年的老同事了，之前一起参与过《梦幻西游》等游戏的开发，所以大家目标明确，不需要多说什么问题，甚至不需要非常规范的管理机制。我们从不强迫加班，但是大家都能在工作完成前自主加班，我们成立擎天柱的目标只有一个：成功创业。有了统一的目标和方向，所以工作效率也就比较高。《封神》的开发用了一年零一个月的时间，目前的完成度已经非常高了。

大众软件： *《封神》为什么要强调1080p的概念？*

唐自银： 以前的2D回合网游不支持1080p，但1080p可以为玩家带来构图、美术上更好的呈现，它可以让玩家感受到2D回合网游在画面上全新的表现力。现在的玩家很多喜欢在游戏时开小窗口聊天或者是做别的事，但是在《封神》中，我们希望玩家也尝试一下全屏游戏。因为除了聊天交友，将来的玩家必然会对游戏本身体验的要求更多，1080p的画面正是为了满足这些玩家的要求而生。

大众软件： *为什么会选择《封神演义》为题材开发游戏？*

唐自银： 《封神演义》是能够代表传统文化魅力的经典文学作品，适合改编成游戏是毫无疑问的，但是之前市面上这个题材还没有一款真正做成功的作品。为了表现出这款作品的魅力，我们参考了各种文字资料、视频、皮影戏，还到各地实地取景，参观历史博物馆，都是为了在游戏中将商代文化和玩家认可的现代流行元素结合到一起。我们希望为玩家呈现一个具有中国经典卡通特色的封神世界。

大众软件： *擎天柱有对《封神》的运营制定一个目标吗？*

唐自银： 在运营上我们暂时没有制定目标，我们目前唯一清晰的目标就是——把游戏的品质做好，让玩家认可《封神》。P

晶合新作

《梦回鹿鼎记》网游主题电影发布

6月13日，搜狐畅游在京举行网游主题电影《梦回鹿鼎记》的发布会，并于现场宣布旗下3D幻想武侠网游《鹿鼎记》于6月16日展开正式内测。发布会上，《梦回鹿鼎记》主演定妆照及部分片花首次曝光。

搜狐公司联席总裁兼首席运营官王昕、搜狐畅游总裁兼首席运营官陈德文、搜狐畅游副总裁黄纬、唐人电影总裁蔡艺侬以及电影主演、各大媒体、合作伙伴均出席了发布会。

发布会以李国立导演为《鹿鼎记》监制的游戏动画开场，并公布了游戏内测的相关信息。本次内测不仅将带来封测阶段的“无限世界”升级版，更全面开放了游戏现有的多种核心玩法。《鹿鼎记》是搜狐畅游历时4年，耗资8000万美金，由中韩联合开发的大型3D幻想武侠网络游戏。游戏运用3D动画引擎首次实现网游领域的全程3D动画。在与“唐人



影视"的合作下，由唐人金牌编剧撰写剧本，《仙剑奇侠传》导演李国立及《射雕英雄传》武指陈伟滔领衔的影视团队为游戏全新创造了260小时时长的3D高清动画，为玩家呈现《鹿鼎记》的游戏剧情和幻想世界观。而这一部分内容也将在接下来的测试中全面开放。

晶合热点

腾讯游戏TGA大奖赛总决赛7月举行

6月16日讯，由腾讯游戏竞技平台TGA（http://tga.qq.com）举办的TGA大奖赛总决赛将于7月16日至17日在上海浦东展览馆举行。TGA大奖赛包含腾讯游戏旗下的8大竞技项目及TGA全能赛，共9大系列赛事。它们分别为：《英雄联盟》全明星争霸赛、《地下城与勇士》全国超级锦标赛决赛、《穿越火线》冠军杯、2011《战地之王》全民争霸赛、《QQ飞车》SSC夏季联赛总决赛、《QQ炫舞》爱情角斗士TGA大奖赛总决赛、《QQ音速》第四届中韩争霸赛决赛、QQ游戏大奖赛、TGA全能赛总决赛。TGA大奖赛在历时半载的预赛准备中，无数选手踊跃参与。最终进入总决赛的354名选手都经过了层层考验。本次TGA大奖赛总决赛为参赛选手设置了高额奖金。其中单项个人冠军奖金高达3万，同时每位冠军选手还将获得TGA黄金徽章。此外，TGA大奖赛总决赛上还将有TGA Girl选拔赛决赛等互动活动等待玩家们的参与。同时组委会还将邀请神秘嘉宾到场主持活动。另外，在TGA官网参加抢票活动的玩家将有机会获得TGA总决赛门票一张和TGA周边礼品。后续TGA还会开通更多门票获得渠道。



保护非RMB玩家权益！绿色网游再给力

绿色网游代表作《绿色征途》即将推出2011年首部资料片。资料片将向全民派送宝藏，人人可免费获得装备、宝石；同时将开启帮派争霸、跨服公平竞技等全新内容，再度提升非RMB玩家利益。

《绿色征途》自开测以来一直为保护非RMB玩家的权益而努力，受到众多非付费、低付费玩家的喜爱，最高同时在线人数达到40多万。



《街头篮球》北京赛区冠军诞生

6月19日，由上海天游举办的《街头篮球》2011全国联赛北京赛区的赛事在北京天桥网吧落下帷幕。北京赛区此次共有110支队伍报名参赛。最终小白率领的"飞沙风中转"队获得了北京赛区的冠军，得到了晋级全国总决赛的资格。北京赛区是今年线下城市赛的最后第二站，全国联赛总决赛将于8月在上海举行。同时，今年首次创立的线上比赛也有晋级总决赛资格的赛制，让更多的玩家不会因为线下比赛城市不对口而失去比赛机会。



冠军诞生–天游副总李侑家与冠军队伍"飞沙风中转"

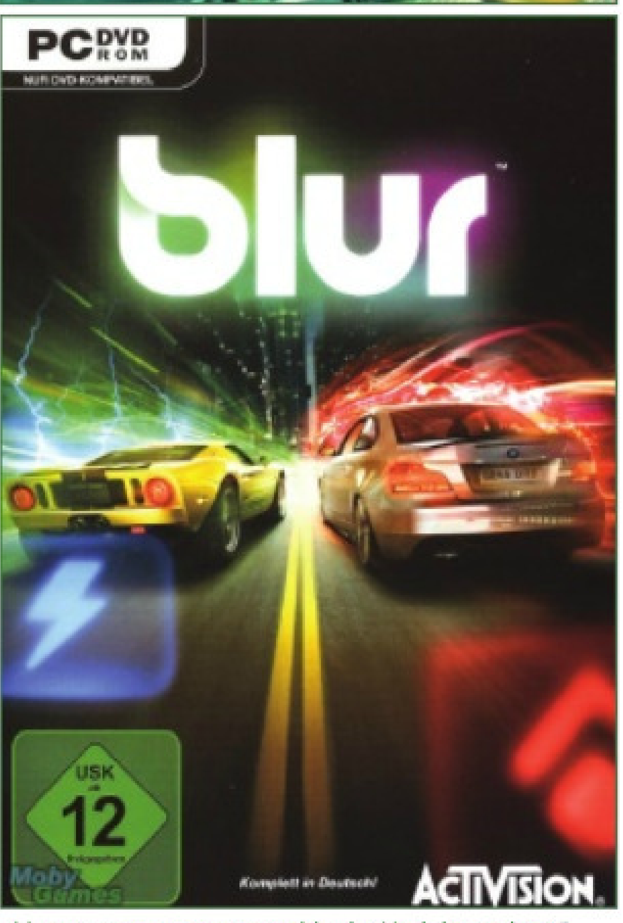
晶合快评

近来感想汇报

■晶合实验室 生铁

现在的E3，对玩家来说，怕也算不上什么节日不节日的了。就算没有E3，平时里各类游戏的消息和视频也都不断，游戏概念图和壁纸也都血淋呼啦的，跟真的似的。以前信息量不发达时，情况并不是如此。平时大家的信息量来源有限，基本是平媒上那点东西，电视节目里倒有介绍游戏的，那简直就让人看到流口水了。不过话说回来，一些优秀的作品，现在在电视台里做攻略直播，也还是会有很多人看的。





从Blur和DiRT3的宣传封面来看，Blur的宣传点很直接，它和游戏本身玩起来的感受很相似，看到这个封面时，《极品飞车》的玩家有一定可能冒险选择这个游戏，而一个拉力赛车迷则不会；而DiRT3的封面则很不同，它虽然突出了狂野和粗砺的特点，但对于游戏特征的阐述却不是非常清晰，当然，它这两年的名气已经足够大，不需要添加更多的元素了

说到底，去关注E3的基本还是游戏迷和游戏行业的从业者。如果游戏本身真的足够精彩，如同大片，有没有Showgirls也就真的没那么重要的。当然，宅男一向是“脸蛋控”，自己平时感情生活失败，到游戏大展上拍一拍美女，也是情有可原。

说到这个，其实，我觉得玩游戏的所谓“画面党”也就是游戏的“脸蛋控”。比如我对德国游戏开发商Crytek就很不以为然。它的“危机”系列，从头到尾不就是脸蛋控嘛？画面初看起来炫得一塌糊涂，其实也主要是在光影、着色和视野等方面花了点力气，把显卡、CPU烧得一塌糊涂，但其实建模和贴图方面，做得就很粗糙。AI方面就不说了，当我不知道好了。

新游戏有一半我玩不下去，我觉得真不是我老了。游戏和异性一样，还是内涵与外表的双重优雅最为重要。真遇到自己中意的人，外表差一点也没关系。所谓异性之间的关系，若要维系长久，两人除热恋关系外，还更要紧是有一层朋友的关系，如果遇到一个红颜知己，那更是可遇不可求了。男女之间的很多事有时感觉不容易想明白，全是因为人们把性别搅在其中，抛却性别，很多事就容易想清楚了。饶是两个男人结为兄弟（不要想歪了），也首先是两个人有着共同的爱好、目标，也是要有缘分和一段时间的交往来培养感情的。同性之间的友谊同样是强求不来，更何况异性。



沉默的搜寻者生铁

世界上的很多道理都是相同的，游戏也是这样。初看起来好得不得了的，结果玩两个小时觉得索然无味。而一些改变我们生活的好游戏，很可能头几次接触都以失败告终。男女恋爱也是这样。很多终成眷侣的，也并不个个都是一见钟情。

写到这里，我想起一个老电影《当拉利遇到萨莉》（When Harry Met Sally）里面的一句台词。当时男主角和女主角百无聊赖时在煲电话粥。男主角说：“世界上只有两类女人，一类是保养得好的，一类是保养得不好的。”像Crytek开发的这种游戏就是保养得很差的。

好了，不再继续黑画面党了，关于E3，我这里也不多说，我们的专题栏目有好几页纸专门伺候着它。

现在汇报一下我最近玩的新游戏。《尘埃3》（DiRT 3），作为一个伪赛车游戏迷，我对《尘埃3》的看法比较复杂。它在物理引擎方面做得依然比较真实，车辆在它应该侧翻的时候就会侧翻。但是游戏的操控相比起专业的拉力赛车游戏而言，又显得有些简单了，菜单界面方面也很花俏，我也看到一些Hardcore玩家对此表示不满。但我认为《尘埃》系列的路子走得还不错。它做到了雅俗共赏。你可以像个真正的拉力赛车手那样调整车辆的细节，你也可以选择简单模式，体验看风景、飚速度的感受。近一年多来，如果说仅仅是想寻求休闲、乐趣和一点点刺激的话，那么动视暴雪的《疾驰残影》（Blur）则是最佳的选择了。它简单，直接，从点击游戏图标进入游戏到开始一局赛车的时间不长，玩起来也很干脆，很有乐趣点。

至于其他的新游戏，好像还真玩得不多。对了，我还看到自己的外甥从北欧回来，在玩英文版的《穿越火线》。据说这款游戏在欧美的年轻玩家中，还是很有市场的。

笔者最近玩游戏不多的另一个原因是，近一段时间以来，开始对上世纪80年代的一些古董玩具产生兴趣，并由此感慨，游戏真的是一种相对低端的娱乐方式了。

漫画作者：suns

栏目编辑/记者组/news@popsoft.com.cn　美术编辑/suns

岔路口上的E3



■上海 S.I.R

6月的洛城国际会议中心迎来了一年一度的E3展会。本届E3虽然没有出现激动人心的历史时刻，但PSVita的售价，雾里看花的WiiU，以及Kinect大作的轮番轰炸相信还是让每个守夜观看发布会的玩家大饱了眼福。在这里，我们暂且不对各厂商是非成败作过多讨论，主要就发布内容谈谈对未来游戏业的展望。

微软：Kinect不鸣则已，一鸣惊人

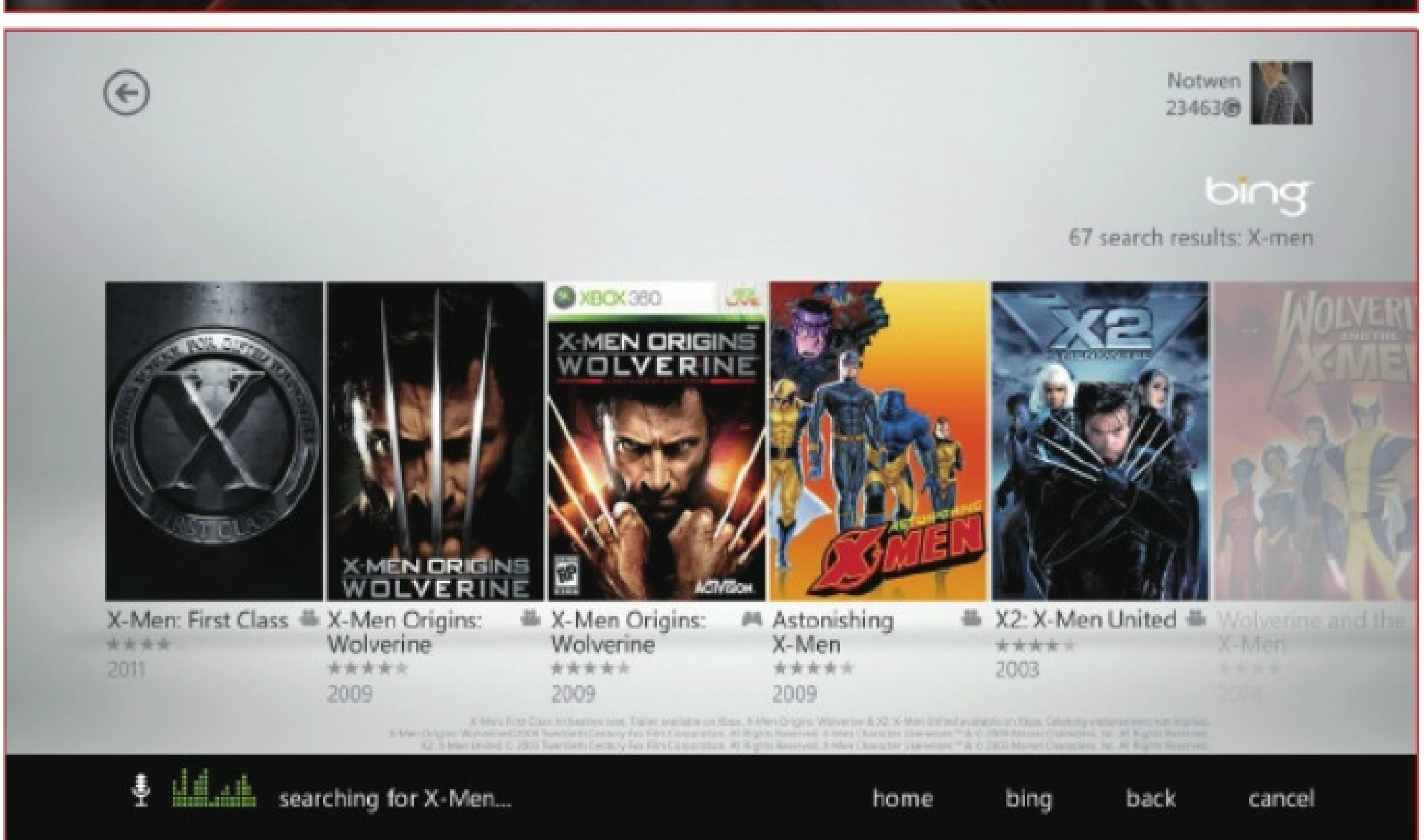
本届E3的微软依然毫不避讳地将全平台游戏《使命召唤》作为发布会的开场白，在随后的过程中，《战争机器3》《极限竞速4》和《光晕10周年纪念》等大作张弛有度地播放，最后留下《光晕4》的伏笔，维持着其一贯老练的手法，不多谈理念，用游戏本身说话，将发布会搞得有声有色。但仅仅如此的话，或许也不过是场平庸的派对。事实上，我们除了例行公事一般的软件阵容背后，还可以看到Kinect游戏和业务的全面铺展，甚至它才是本次微软发布会的最大看点。

从2008年那神奇的小男孩Milo演示起，Kinect似乎就走在一条注定成功的道路上。当去年年底正式发卖时，它仅有为数不多的软件（其中甚至除了《舞动全身》外均遭到了极大的恶评），并且与Xbox360的系统也没有进行整合，却在短短几个月间坐拥千万以上的销量。这才让微软打消顾虑，让Kinect成为Xbox360的中心。









左上图：非Kinect的游戏阵容也是微软发布会的一大看点，《光环4》的压轴点燃了会场

左下图：Xbox360的系统全面翻新，以往与Kinect分离的影视等页面也全部可以通过Kinect来操作

右上图：Crytek的大作《Ryse》，以古代械斗为题材，代表了Kinect向传统游戏进发的决心

右下图：这次的《神鬼寓言》可不一般，那些好玩的施法应用是否会被EA借鉴到哈利波特的游戏中？

早在2005年，本世代战争刚刚打响之时，主机将会成为家庭媒体中心或客厅霸主的呼声便此起彼伏。SCE在这方面十分积极，但却成效不足。微软则暗度陈仓，一面专攻游戏，一面偷偷构筑着属于自己的媒体硬件，直到最近Xbox360的统治地位确立，才借由Kinect的普及优势，将Xbox360的功用从游戏渐渐伸向音乐、影视等领域，Kinect也不再拥有独立的界面而与Xbox360完全融为一体。这是一个很好的开端，Kinect解决了许多人利用手柄操作的尴尬，无论长幼，只要说出自己想要的东西，Xbox360就能展示给你。我想，微软多年来的努力，或许就是为了今天这一刻。

另外，这次的Kinect游戏阵容相比起去年刚发布时也有很大的改观。可能很多人已经注意到，这次的核心游戏比重大幅度增加，象征着Kinect一定程度上已经脱离了由较为肤浅的健身构思为主的格局，开始探索更广阔的游戏体验。如在《质量效应3》中的语音控制；《未来士兵》的拆枪；《神鬼寓言——旅程》中鞭策马车、施法杀敌；《迪斯尼乐园冒险》与卡通人物拥抱；《芝麻街》里对虚拟偶像进行爱抚。通过Kinect，原本很难表现的细节动作，都能够被呈现出来。或许它并不能完全地取代现有的游戏，但游戏表现的题材却会因此而大大拓宽（或更加深刻）。或许游戏将不再总是打打杀杀，也可以让你去体会生活，能够为电视中的角色付出感情。

我们还可以看到Kinect一些比较有趣的应用，比如玩家可以用Kinect来拍摄自己的全身，来自动生成Avatar，并且也可以通过拍摄家中的玩偶来生成虚拟形象。对于很难制作出符合自己形象的Avatar来说，意义更胜过3DS的Mii生成。如此一来，玩家能够更方便地将自己融入到游戏中去，成为虚拟世界的一员，拉近了人机之间的距离。

总的来说，本届的微软发布会，内容充实，也有不少惊喜。Kinect相当于再度延续了Xbox360的生命，令其得以在对手（任天堂）推出新主机的同时，起到一定的牵制作用，并为下一代Xbox作了一个完美的铺垫。

索尼：PSN浩劫之后，摩拳擦掌

这次的SCE也一如既往，没有激情，也不算沉闷。但之前PSN的黑客风波，多少让人觉得SCE此次的发布会有“劫后余生”的感觉。实际上，SCE并没有多谈PSN的尴尬（当然，也不可能多谈），开场主要则是说了未来PSN将会新增的服务，在经过Kinect的应用洗礼之后，显得不太合时宜。其后发布会持续在无趣的演讲→令人精神振奋的大作→提不起兴趣的演示之间反复循环。

Move似乎还在进行着顽强的抵抗，虽然受到Kinect狙击的灯泡管显得有些疲态。即使NBA2K的Move模式请来科比进行演示，却难掩其尴尬，气氛十分冷场。作为一款跟风型产品，Move并没有打出自己的特色，却在仿制Wii的道路上

越走越远，其动作捕捉的精确性，也丝毫没有体现出优势，反而令人有种“Wii也能做到甚至做得更好”的错觉。不得不说，如果SCE将这样的产品当作其体感主打，甚至还想沿用至下一代的话，不禁让人为其捏把汗。

然后就是大家都十分关心的NGP，现在被正式定名为PSVita，也是SCE这次发布会的重头戏。PSV初看与PSP并没有太大的区别，更像是一个延续产品。它拥有一块5寸的触摸屏，D-Pad，LR、选择Start和4个动作按键。唯一有显著区别的是两个突起的类比摇杆，以及前所未有的背部触摸板。很好地解决了PSP的鸡肋摇杆问题。并且加入了现在移动设备标配的多点触摸、感应装置和摄像头。

而性能上，虽然我们不清楚具体参数，但从其游戏表现来看，PSV拥有十分不错的表现。如《神秘海域》这样的游戏，贴图质量令人惊讶不已。甚至与PS3版本也不遑多让。并且今后的许多游戏均将推出PS3和PSV的双版本，并可以互相交换存档资料，从一个侧面也反应出了这台掌机的强大。最后，SCE还抛出了WIFI版249美元的“超低”价格，已令人不由自主地想摸摸自己的钱包了。

很显然地，情况似乎又回到了7年前PSP与DS的交锋，那时两者都拥有相近的价格，并且前者占有极其巨大的性能优势。引来一片“秒杀”的声浪……但最后的结果，尤其在欧美市场，大家也都清楚。所以，指望PSV以同样的手段战胜3DS，似乎并不容乐观。软件才是制胜关键，尤其是PSV很可能会在3DS的《马里奥赛车》《超级马里奥3D》《动物之森》等杀手级软件之后推出。

不过，移动娱乐设备相比起2004年，情况已经复杂了许多。iPhone/iTouch的介入对PSP这台想要成为“21世纪Walkman”的主机带来了比DS更大的打击。但PSP并非全无斩获，它收获了相当一部分核心玩家的青睐，即使在软件上的后劲不足，它依然在全球卖掉了7000万台。所以PSV现在的迎战姿态，非但没有重辟新路，甚至在原有的卖点——捏紧那些核心玩家上走得更远。与PS3的紧密互换让它真正成为一台便携式家用机，如此也保证了软件的供给。这对SCE来说，可能是最为安全也最可靠的出牌方式。PSV并没有想要与3DS或iTouch竞争，它只是想在这片市场上赢得属于自己的蛋糕。

总的来说，PSV是一台核心玩家不得不买的掌机，除非你觉得自己在家里已经玩够了大作，不然可能很难抵挡随手把玩《街霸对铁拳》的诱惑。现在PSV唯一的隐忧便是，在日本PSP仍然具有很高的人气，软件数量在它的生命末期不降反升，用户群重叠的它是否会与PSP产生冲突？这就留待市场自己去考验了。

回到游戏。PSV的《神秘海域》可能是最为引人注目的作品，但它的触摸应用似乎让人感到有些肤浅。而《小小大星球》的PSV版则是完全的进化，通过背部触摸板的神奇应用，巧妙地体现出了游戏推拉捏等动作，同时其引以为傲关卡自制系统也变得更加方便。由于我们还没有真正把玩过PSV的实物，所以对于背部触摸板的手感还只能猜想。但可以想见的是，这种触摸方式把以前的单一平面变得更加具有空间感，期待今后更多游戏的发挥。



PS3的《狡狐大冒险》公布出乎了许多人的意料，摇着性感尾巴的神偷又回来了！



重头戏《小小大星球》的PSV版将十分注重触摸的设计


跨平台的《铁拳对街霸》展示了PSV的一大卖点——互换性



PSVita的“泡泡”界面从公布开始便受到部分玩家的指责

任天堂：WiiU犹抱琵琶半遮面

在经过几年平淡之后，任天堂终于意识到时机已经到来。可以说，这次E3的最大看点，莫过于早先在网络上疯传的Project Cafe揭开神秘面纱。WiiU的公布将任天堂总算拉进了高清阵营的竞争之中，尽管晚了许多年。

先说说已经发售几个月的3DS。这台掌机曾经被寄予了无限的厚望，但目前的销售情况并不是特别乐观。这主要是由于软件自身因素造成的，任天堂在3DS生命最初的几个月里没有给它足够的奶水。经过这次发布会一连串游戏的预告之后，即使其中大部分内容并不新鲜，依旧给很多任迷们吃了一颗定心丸。在掌机平台上，任天堂捏着太多王牌，可想而知未来的3DS在《马里奥赛车》等大作发售后，会有明显的回升。

短暂的演讲之后，WiiU的Logo出现在会场的屏幕上，一如先前流出的“内部文档”，它拥有一个硕大无比的手柄，与主机可以交换信息。不过任天堂在发布会上玩了一些小花样（不知是否故意）。在开始介绍WiiU时，宣传片内的主机被置于一个十分不显眼的位置，而极力突出的则是手柄。并且解说也围绕着手柄能够实现的功能展开，而这些应用又缺乏震撼力，图像表现也不强（甚至与Wii相近）。令观众产生了一种，WiiU并非一款全新的主机，而只是Wii的又一个升级配件的错觉。可以感受到无论是场内还是在网络上在线观看的我们，都有种被泼了冷水的压抑感。而随后小鸟的技术Demo出现，气氛又开始转为猜疑。直到最后由第三方代表现身说法，并播放高清游戏串烧，到《蝙蝠侠——阿甘之城》《忍者龙剑传3》等大作时，台下终于开始鼓掌。整场发布会可谓一波三折，任天堂的迷踪拳打得在场每个人都像在看悬疑片，先不说WiiU本身所取得的反响，至少这出发布会的效果达到了。

说回WiiU，还不解其真面目的玩家，注意第一个预告片的电视右下侧有其真身，随后官网亦公布图片。可以看到其造型和面板设计有些像Wii与Xbox360的混合体。体积上由于性能提升，也远比Wii要大出不少，基本与本世代主机的大小持平。它拥有4个USB接口，HDMI，可以进行最大1080P的高清画面输出，并且可以向下兼容Wii的游戏。这些都并不令人意外。关键还是其手柄的复杂程度堪称空前，不仅本世代主机手柄所拥有的键位一应俱全，最引人注目的或许还是那个6.2寸触摸屏（很可惜的是，它依然是单点的），让它在有效范围内接收主机信号显示画面，能够将电视上的图像搬至这个屏幕上，成为一台家用掌机。同时在电视上玩游戏时，手柄还会显示与大屏幕所不一样的画面，甚至进行互动，这将由其手柄上的摄像头来配合完成。除此之外，这个手柄还具备感应机能、麦克风和扬声器等，俨然就是一台3DS的手柄版。同时，WiiU还能完全兼容Wiiremote和双截棍，甚至将其作为它的必要输入设备。可见WiiU本质上还是Wii的延续产品，任天堂要在上面体感核心两把抓，两手都要硬。

WiiU的实际游戏展出还不多，仅《超级马里奥Mii》这款是可以试玩的。但它并没有很好地体现出那个手柄的潜力。现阶段，我们只能自己来脑补一些比较有趣的应用了。比如将手柄当狙击镜观察；或在《零》这类游戏里当做照相机来使用；抑或是在一些冒险游戏里，通过手柄的屏幕来发现隐藏的信息。似乎令人感到无穷的可能性，但具体还要看后续公布的软件是否能够比较恰当地使用这些功能。

任天堂选择了一个不错的切入时机，在Wii的机能已彻底不合时宜，而其他两家短期内还不便公布新主机的当下（尤其是微软）。WiiU可谓占到了天时，接下去就得看这款主机的具体性能和软件阵容了，毕竟，这家百年老铺还什么牌都没亮出来。







左上图：新手柄功能繁多，可以实现十分多彩的应用，如图在浏览网页时可以充当放大镜

左下图：与上代机的传承性是WiiU的一大主题。游戏将很多采用WiiRemote手柄来运作

右图：这便是WiiU的主机造型了，大家可以看得很清楚

结语

本届的E3令人看到了一个好的趋势。曾经Xbox360与PS3大量的跨平台游戏让人一度怀疑家用游戏硬件是否会渐渐变成一种统一的标准，而现在三家硬件商的产品从同一又开始分岔，各自走上不一样的发展道路，各有各的精彩。无论是Kinect、PSV还是WiiU都为我们带来了新的游戏体验，探索着游戏未来的表现形式，大家比的不是多边形，不是解析度，而是创意和才情，衷心祝愿每个厂商都能找到自己的答案。

E3焦点：决战中的较量

——"战地3" vs "现代战争3"

■江苏 老黑

自从年初《战地3》（以下简称BF3）在游戏开发者大会上充满挑衅意味的高调展示（12分钟实机演示"断层线"）以来，广大FPS玩家便在EA的"怂恿"之下展开了本文副标题的大论战，这场从一开始就很激烈的胡喷在本届E3大展上达到了白热化程度——毕竟《现代战争3》（以下简称MW3）也对等展示了长达十几分钟的实机视频，作为绝大多数没法亲身体验，便将精力花在"大家来找茬"上的玩家们，又通过自己的好眼力，发现了相当多支持自己心目中"神作"优越程度的新证据。不仅仅是国内外论坛的板砖横飞，从两大发行商的高层到两款游戏制作班底的领军人物，都在E3展会上上演对掐好戏……

嘴炮的较量

这场嘴仗早在今年3月份的时候就已经开始了，酷爱美国职棒的EA执行长John Riccitiello将BF3和MW3比做了"红袜队同洋基队"那种水火不容的竞争关系，"我们的对手曾经创下了首发日销售额过亿元的奇迹（注，含预定），我们的任务就是让这种辉煌彻底成为历史。"EA董事会主席Frank Gibeau也用职业拳击来比喻这场对决："每个人都喜欢看顶尖重量级拳手之间的较量，这就是今年11月要发生的事情，我们要的就是竞争，要的就是胜利！"制作总监Patrick Bach更是豪言"BF3将会是本年度最成功的军事题材射击游戏，并且在很长一段时间内都不会有人敢于挑战"，因为"我们靠的就是高科技（寒霜2.0引擎），包括他们（MW3）在内的任何人都无法阻止我们了"……信心满满的EA已经全然不顾EA从去年到今年推出的几部FPS大作（《新荣誉勋章》《孤岛危机2》《子弹风暴》《叛逆连队2》），其销量全部加起来也不比一部MW2多多少的事实。此时MW3才刚刚正式公布，没有任何可供回击的火力，对此，Activision只是说："现在提到MW3最多的是EA，而不是我们，这很奇怪。"

本届E3是两款王牌FPS的第一次同场竞技和正面对决，"MW3 vs BF3"也构成了E3 2011在游戏软件方面的话题主轴。6月8日，也就是DICE的BF3发布会结束后的第二天，CVG网站公布的一则新闻再次火上浇油：根据这则消息，动视执行长Bobby Kotick想到DICE的非公开展区试玩BF3，结果遭到了EA的无情拒绝。很快这则"新闻"就在各大网站转载，并且还增加了诸如"Kotick的私人美女助理只身前往EA非公开展区""商讨持续了一分钟""EA高级代表前来否决动视的请求""双方在现场爆发短暂的口角"之类的细节，信息的来源无一例外都是那位"不愿透露姓名"的好事者，除此之外没有任何的旁证。然而在前一天BF3技惊四座、震惊全场的完美展示之后，这则"新闻"的杀伤力无疑是巨大的。随后不久，动视新闻官即对媒体宣布此消息纯属子虚乌有，面对已经炸开锅的媒体和网友，此时正"没事偷着乐"的EA则采取了不置可否的态度。







上图：Bobby Kotick想玩BF3被拒明显是一个假新闻，然而却可以在网上迅速传播，全因故事本身迎合了广大对CoD不满的玩家们的心理

下左图：路透社眼中的这场正在变得丑陋的较量

下右图：试图为EA赢得这场帝国反击战的John Riccitiello豪言，即便花一个亿的广告费，也要将MW3斩落马下，他的言外之意，就是如果游戏销量达不到700万，光凭这笔巨额广告费支出就能把自己给玩死



据称是好事者拍摄的Bobby Kotick被拒后的现场照片，事后被证明纯属PS恶搞，不过Bobby Kotick脸上这个三分恐惧，七分无奈组成的表情倒和背景不违和

从字面上去分析，“Kotick欲玩BF3而不得”犹如前不久“某男星和某已婚女星在头等舱再度合照”的八卦新闻那样充满了不可思议的细节，而且我们丝毫看不出被玩家们誉为“老狐狸”的Kotick在BF3感召下前往敌营的动机何在，难道配合EA演绎“此处乐，不思蜀”成语故事的电玩版？可以肯定的是，这场竞争已经发展到了不惜相互抹黑的地步。之所以说“相互”，是因为刚刚被黑的Kotick很快就在美国全国广播公司财经频道（CNBC）上狂喷BF3，他的神论便是“BF3这次只展示了PC版，说明主机版很渣”……难怪路透社用“Turns ugly”（变得丑陋）来形容这两款顶级FPS之间的竞争。

开了窍的EA

在本轮对决之中，BF3从一开始的先声夺人，到E3大战上获得10项媒体奖提名，将MW以往的荣誉抢了个一干二净，以压倒性的优势赢得了第一回合，更重要的是他们将BF3的品牌形象深深的刻在了每一名玩家的潜意识之中：这是一款充满高科技的游戏，它蕴藏着无穷的可能，而MW3则是一只土鳖，只能一路枪到底。Gametrailers网站上两款游戏视频的评分代表了玩家们的意见：BF3的评分都在9分以上，而MW3得到的大多数评分则是5、6，不时还会有0、1这样的超低分，以及令人”触目惊心“的文字评价。其中的一则颇有代表性：“我简直不敢相信自己看到的依然是那些老旧的武器和NPC模型，闭着眼睛都能想像出来的动作，IW组你们在干什么？难道你们不知道我们期待的是同MW前两作完全不同的游戏体验，而你们仅仅只是加上一段新的故事，还口口声声说我们会有惊喜？”

每一个人都知道，近年来CoD系列缺乏创新的根源在于落后的游戏引擎，IW4.0的本质，其实就是10年前id tech 3“高清+强塞大路货特效”的产物，其最严重的缺陷在于多边形生成能力的不足，使得场景只能以大量的“纸片屋”来填充。所以单机只能走“一本道”（编者按：咳，就是日语里一条路，不会拐弯的意思噢！）、玩“脚本流”，对战只能耍忍者和蹲坑，对比BF子品牌《叛逆连队》中那种载具随便搭，拆房毁屋无所不能的玩法，无疑显得苍白无力。然而无论在二战还是现代战争时代，技术傲视群雄的BF系列却一直被堪称“业界技术下限”CoD系列压得死死的，这个问题的根源很快也被EA找到了——技术本身不能解决任何问题，关键是靠运用。



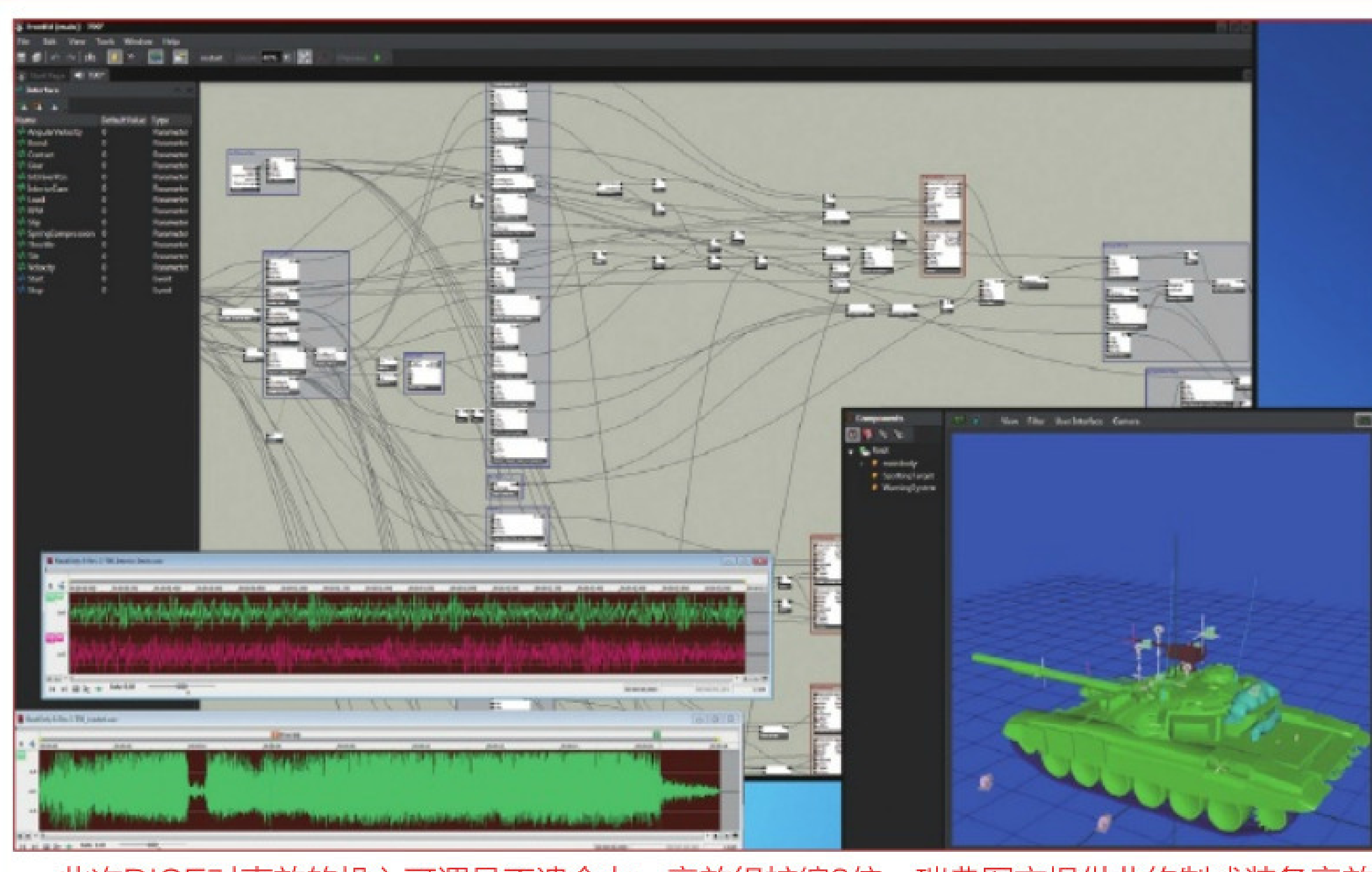
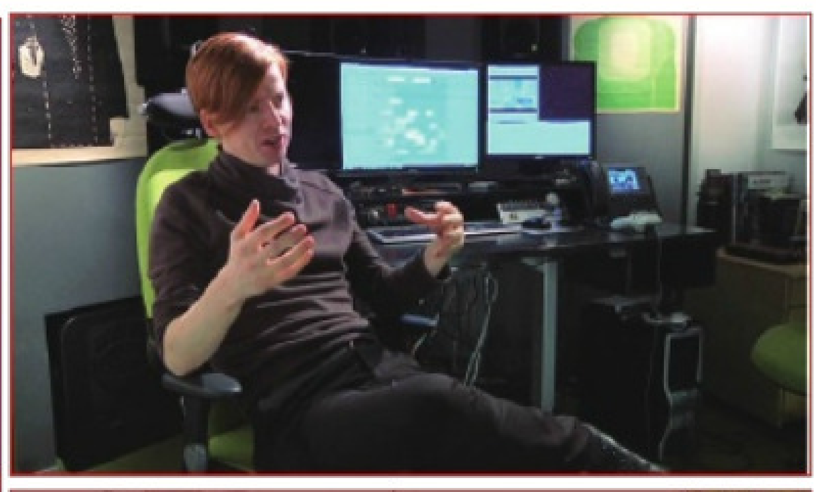
BF3的平均得分为9.6，网友评论中充满了溢美之词



在Gametrailers网站上，MW3的12分钟E3演示只得到了5.9的平均分（连及格都不算），网友们则用英语中那可怜的几个脏字表达自己的“看法”，难道CoD已经众叛亲离、天怒人怨了吗？

全力打造“伪军事纪录片”

自从去年推出的《荣誉勋章》（下文简称MoH2010）开始，EA就已经明确了挑战MW系列王者地位所使用的风格，这就是与“迈克尔·贝式烟花动作片”截然不同的伪军事纪录片路线，这不仅仅是挑战前者唯一可行的思路，也是市场的选择。在电影界，自从《女巫布莱尔》开始，“伪XX纪录片”就是新锐导演用于以小搏大的法宝，《科弗洛档案》《第八区》的成功之处从大处说“真实”，从小处说则是以观众对生活的直接经验来实现带入。《谍影重重》中的杰森·伯恩在观众心目中取代007的位置，靠的是“用圆珠笔搏斗”“用烤面包机做炸弹”“用电话黄页和酒店总机来定位CIA高官位置”等细节。而如果将伯恩源于生活、高于生活的“要你命3000”系列武器换成司空见惯的长枪短炮，那么伯恩这个角色的“酷”和“真实”也就无从谈起了，显性（生活化的直接经验）远比隐性（道听途说的间接经验）要有用。在EA上一款倾力打造的“MW杀手”——MoH2010中，制作组无疑在“真实”上花费了大量的精力，像M249机枪弹仓最后的20发曳光弹、ACOG瞄准镜上的遮光网格、中途换弹夹后子弹总数的“+1”等细节令军迷High到极点，然而这些用于渲染真实的要素，对于绝大多数对军事装备不是很了解的FPS玩家而言意义不大，对于广大先追求娱乐，再感受细节的

此次DICE对声效的投入可谓是不遗余力，音效组扩编3倍，瑞典军方提供北约制式装备音效实录，小组甚至亲临演戏现场采集环境音素材

“军事伪非”而言更是一种本末倒置。

MoH2010趋向两极化的评价，让EA意识到了伪军事纪录片靠的不是专业化，而是将通过对玩家经验范围内所营造的直观真实，来创造身临其境的战地震撼——这种效果的实现靠的不是像孔乙己那样臭显摆“AK有12种山寨版，你知道么？”，而是对最直观的视听真实的呈现。在视觉方面，DICE此番营造临场感所选择的突破口不是华而不实的特效，而是对真实光照效果的再现，因为肉眼最敏感的是光线，其次才是颜色和形状。DICE的三大法宝如下：延迟渲染，用静态阴影贴图结合实现动态光照的效果，预渲染所有动态阴影的互动效果，在帧缓冲，即将最终输出的时候再把这层阴影加上去，让一个场景里可以同时存在几百个动态光源；如果说延迟渲染在今天已经属于大路货，那么“寒霜2”引擎的“准即时辐射着色”则是在目前的硬件条件下唯一可以高效率实现光线追踪的独门绝技了；高级粒子照明将全局光渲染同硝烟弥漫完美地结合到一起，可以让玩家嗅到战火的味道，感受到烈焰的温度。

除了刻画真实而自然的光影氛围，DICE对人物动作的投入也是前所未有的，在以CoD为代表的FPS还在使用关键帧技术的今天，BF3已经用体育游戏的标准来重新定义射击游戏的NPC演出效果：源自FIFA11的ANT动画技术，让每个角色全身上下拥有12个独立的动作模组，这项技术看上去有些浪费，但DICE并不这么想。高级动画师Tobias Dahl如此解释这种投入的意义：“当下很多FPS都能做出逼真的静态画面，但一旦动起来之后，玩家就会立刻察觉到人物的动作很假，而当大动态场面出现的时候，‘很奇怪’就变成了‘很滑稽’。”在EA军事题材游戏最为强势的音效方面，DICE此次的投入同样不遗余力，音效组的规模相对《叛逆连队2》扩大了整整3倍，所有战场音频数据全部实录自瑞典军方提供的现役装备，通过独创的HDR音效系统实现了完美整合，使其交织成了震撼人心的战地交响曲。

在笔者看来，能够真正展现“寒霜2”威力的地方并不在大规模物理破坏效果。它用有限的硬件资源代价提升，从氛围、动作和声音3个方面狠下猛药，从而实现了游戏视听表现与玩家直接经验之间的共鸣，以此达成制作组所标榜的如“超级现实主义”（Hyperrealism），才是它真正强悍的地方。依靠“超现实主义”所实现的伪纪录片效果当然不能当饭吃，但它却可以让BF3在“WOW点”（让玩家惊呼“哇哦”的高潮时刻）的创造和安排上拥有更为宽阔的空间。MW的WOW点只能靠所谓的互动演出时刻进行呈现，打枪过程和大片体验本质上是割裂的，Infinity Ward原先的那群骨干相当擅长对节奏和场面的控制，因此在MW前两款作品中这个问题表现得并不严重。但换了Treyarch开发的《黑色行动》，演出效果便完全失控了，于是玩家们所获得的最为典型性的游戏体验，就变成了不停的爆炸、不停的冲锋、不停的


MoH2010在伪纪录片表现方面的问题在于将细节全部都放在了“隐形”的军事知识上，相信看到这一幕的绝大部分玩家都不会注意到远处那名士兵的着装不同于近景三名游骑兵，以及为什么会不同的原因


身处装甲车的闷罐子之中，昏暗的空间中只能听到引擎的轰鸣和周围夹杂着阿拉伯语的环境音，舱门一开，你所扮演的Henry上士同队友们走下APC，踏上伊拉克的土地，阳光如瀑布般倾泻而下，周围是逼真而自然的折射效果……这一刻，你已经成为了这出伪纪录片的主角

被打倒再爬起来、不停的闪啊闪、不停的掉帧……在导演控制力差劲的情况下，只能将“电影感”的实现寄托在泛滥成灾的脚本和主视角演出效果上，因为IW 4.0引擎本身已经不可能创造更多的High点了，CoD系列的“互动大片”理念便异化为了“VR战警”这样的光枪射击，唯一不同的地方在于“轨道”行进的速度还是由你控制的。

如果将MW3和BF3比作两份大餐的话，前者食材的质量显然一般化，想炒出好菜，就全仗厨子的手艺了，在Infinity Ward人员齐整的时代，尚可制作出色咸味俱全的佳肴来，一旦掌勺者换人，烹制手法就变成了一味的猛下调料，造成了食客的反胃。BF3的“烹饪”思路则是选择上家的食材，然后尽可能的还原食物本来的味道，而不是添加，更不是掩饰；将两款游戏比作两部电影，MW3类似于《哥斯拉》，模式、套路皆以烂熟于心，剩下的就是看怪物秀和灾难场面的规模了。BF3则类似于《科弗洛档案》，给观众一个无限小的视角，用“伪DV拍摄”方法将观众的角色从“看电影”变成“看现场”，通过不加任何修饰的视听语言最大限度呈现了临场感和末世感。在BF3已经公布的两大段实机演示（伊拉克拆弹和沙漠坦克战）视频中，其风格相当内敛，并没有动辄漫天爆炸、头昏眼花的人造高潮时刻，更没有那些严格控制玩家行动的脚本的存在，看似波澜不惊的关卡，却始终让我们有一种被战场氛围包围的感觉，这就是“伪纪录片”风格的魅力。



ANT骨骼动画技术，打通了“数字群众演员”的任督二脉

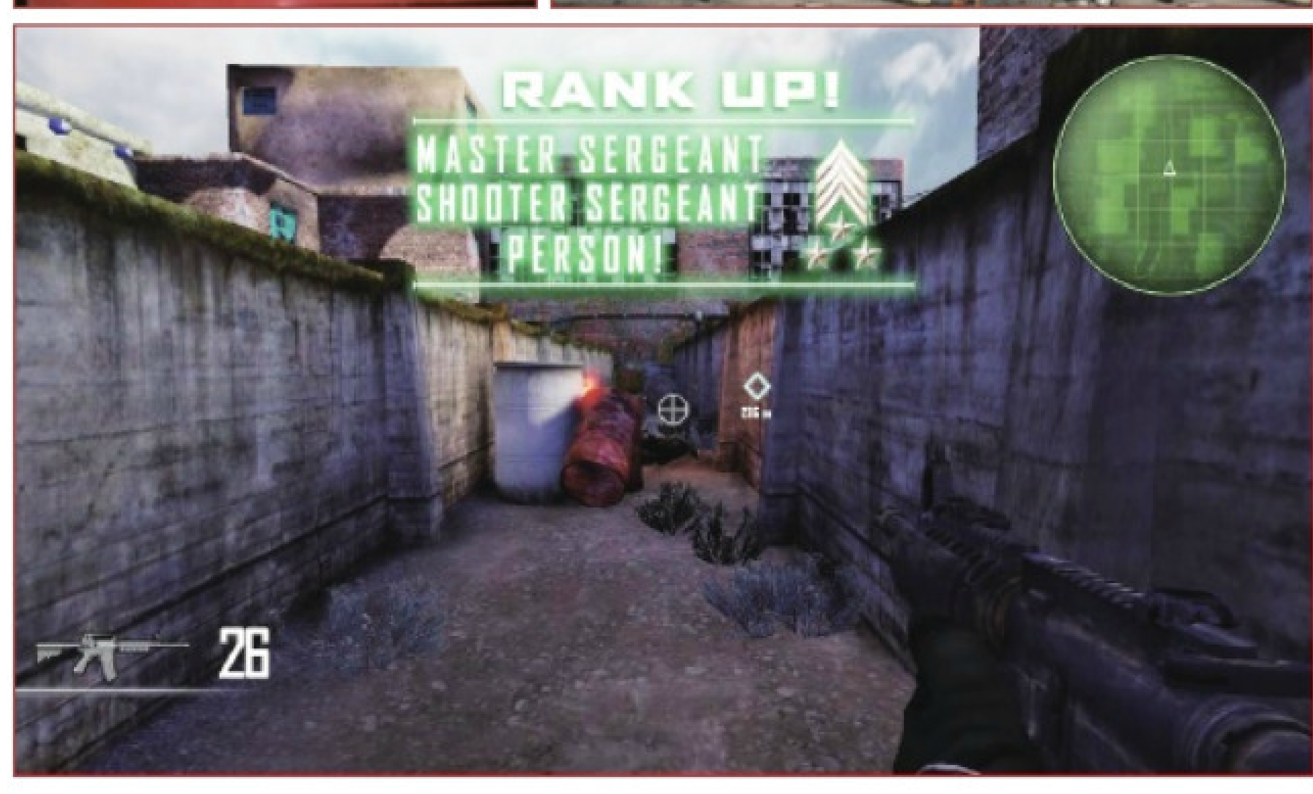
优势≠胜势

正是由于技术上毫无可炫之处，MW3为了吸引眼球，其武器就只剩下了“剧情”。作为MW2压轴大戏的美国本土保卫战，直到游戏发售前的最后一部预告片才泄了一个镜头。这次却在第一波宣传中将第三次世界大战（WW3）作为了MW3的主要卖点，让之前剧本大纲在Kotaku网站泄漏看上去有“官泄”的嫌疑。为了反击BF3的猛烈攻势，动视不惜提前亮出了自己的底牌，造成接下来市场推广运作中的处于全面被动，因为手上可供宣传的料已经不多。相形之下，让无数人在观看演示后狂吼“秒杀、完爆、甩出几条街、血洗MW3”的BF3，却给了玩家以刚刚显露冰山一角的感觉。几乎所有的FPS玩家都相信，BF3蕴藏着无穷惊喜和刺激，而MW3则是一款内容用膝盖都能想像得出的游戏。然而，也几乎是所有的FPS玩家都认可这一观点——BF3在销量上赶超MW3无异于痴人说梦。

“3”这个序号是MW3的最大优势，却是BF3的最大劣势。CoD系列的设计思路从一开始就遵从了当代游戏玩家以最小投入，最短时间获取最大视听愉悦性的需求，自从MW1开始，Infinity Ward已经奠定了用单机战役的互动电战争影体验吸引轻度玩家，用多人模式增加和巩固核心玩家数量的成功模式，之后3款CoD作品销量的爆棚正是拜这一模式所赐。尤其是《黑色行动》中烂得一塌糊涂的单机战役并没有给销量带来多少负面影响，这已经说明了CoD核心玩家的规模。反观BF3，之前的两款系列正篇作品压根就没有过单机设计。凭借优秀的多人模式设计，BF固然培养出了自己的铁杆玩家，但这种“自绝于人民”的营销策略却让广大轻度打枪游戏玩家对BF先进的技术和设计理念一无所知，只能通过道听途说的“地图很大”“找人很难”“载具驾驶很麻烦”等信息进行主观臆想。很显然，一张小地图上杀得是昏天黑地，技能和武器自由搭配，并且还有连杀奖励这种让人爽到极点的设计，这样搞起来要有趣多了！其实只要查阅一下两款游戏的销量，就可以看到它们各自用户规模上的巨大差距，MW3无疑是一款以“千万”为销量单位的作品，此番引入的柏林、伦敦、巴黎等全新战场，以及即将对欧洲市场展开的强劲攻势，使得游戏从MW2的1500万向本作2000万份目标迈进。纵然一部分玩家对MW3落后的技术引擎和乏善可陈的







上左图：虽然游戏在技术上已经全面落后，不过MW3还有宣传上的奇招

上右图：就连DICE自己也承认，BF3可供实施微破坏效果的物体是有限的，并且绝大多数破坏特效都是预先烘焙好的

下图：黑CoD已经成为了EA旗下制作组的一道必修课，图为《子弹风暴》制作组People Can Fly制作的一款“同CoD没有任何关系的”恶搞游戏——Duty Calls

Gameplay颇为不满，纷纷通过BF3来寻求发泄，但当MW3发售之后，他们一样还是会出现在排队人群之中。这就好像是《变形金刚》系列电影，看过1和2的观众纵然痛骂剧情狗血，然而真的会主动错过3吗？

相比之下，自从诞生以来从未重视过轻度玩家市场的BF，纵然在3代中为单机体验的强化倾尽全力，但它才刚刚上路，因此BF3依然会是一款销量基数以“百万”为单位的游戏，想在这串数字后面加个零谈何容易。对于领先竞争对手将近1000万的用户群规模优势，动视自然比谁都清楚，面对EA咄咄逼人的攻势，其实动视只要不出什么严重的昏招，根本不可能将FPS的王者桂冠拱手让出。IW组此次重点宣传的线上对战增值服务“精英”（Elite）不仅将用统一的竞技和社交平台来极大改善CoDer的线上对战体验，更重要的是在整合和巩固CoD的固有用户群方面的重大意义。尽管制作组宣称游戏中90%的服务内容都是免费的，但我们可以相信一分钱不花的用户比例绝对会小于10%，而一旦购买了付费服务，就意味着你的目前和接下来的选择就已经出现了排他性。

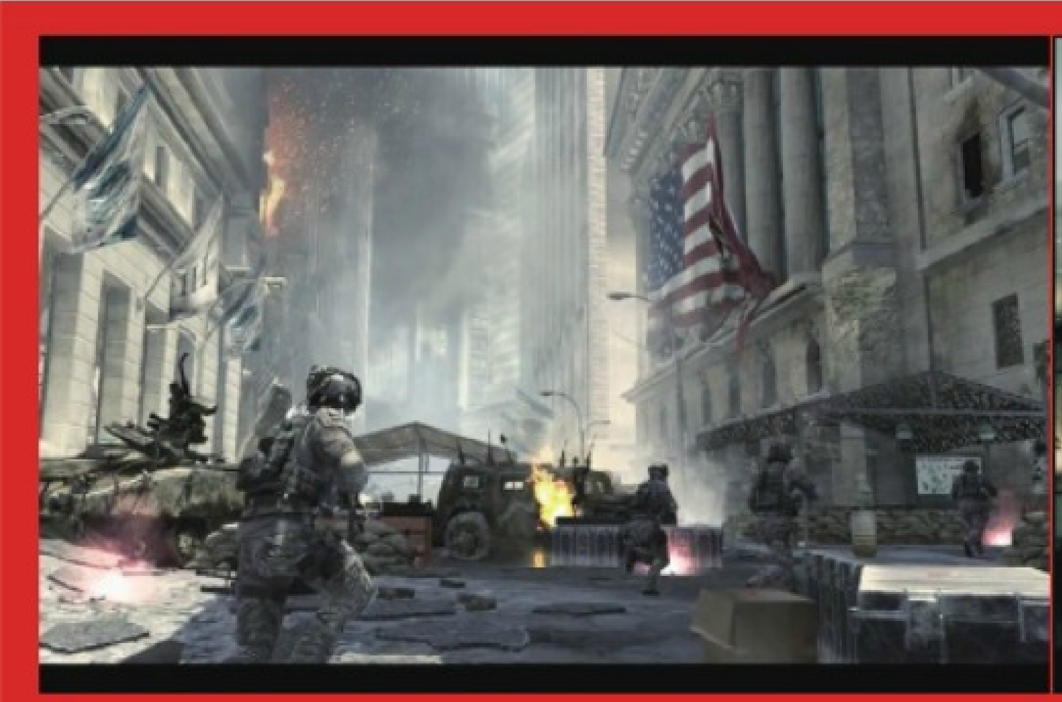
正是因为MW这个CoD的子品牌几乎已经掘尽了FPS的潜在市场，BF与之竞争的方式不再是为自己的阵营“笼络”到更多的轻度玩家，而是鼓动CoD玩家的大规模叛逃。只要你关注近两年来EA的军事题材游戏，就可以发现他们对CoD玩家的劝诱和鼓动可谓是“处心积虑”，“黑MW”已经成为了电子艺界制造的FPS的一道靓丽的风景线：《叛逆连队2》以电影《无耻混蛋》式的插诨打科，用寒霜引擎将MW两款作品中的雪山偷卫星、机舱大战等段子重新演绎，揭穿了对方缺乏干货，只有胡诌的本质。MoH2010从开发阶段就直指某款“只会靠胡丢核弹抓眼球”的游戏，以真实战例为剧本原型，由现役特种部队老兵担任军事顾问。然而正是为了揭穿MW的扯淡本质，大谈如何硬派、真实的MoH2010最终将自己给绕了进去：无论游戏的主题是多么的主旋律，踩到了“实名”（真实的阿富汗战场、多人模式中可以扮演塔利班同美军对战）这根红线，MoH2010一夜之间就变成了一款刺激社会大众的创伤游戏，从军队高官到阵亡军人家属无一不对之表示了愤恨之情——先叫嚣自己是MW杀手，结果自己将自己干掉，这演砸了的乌龙大戏，无疑会让动视暗爽。

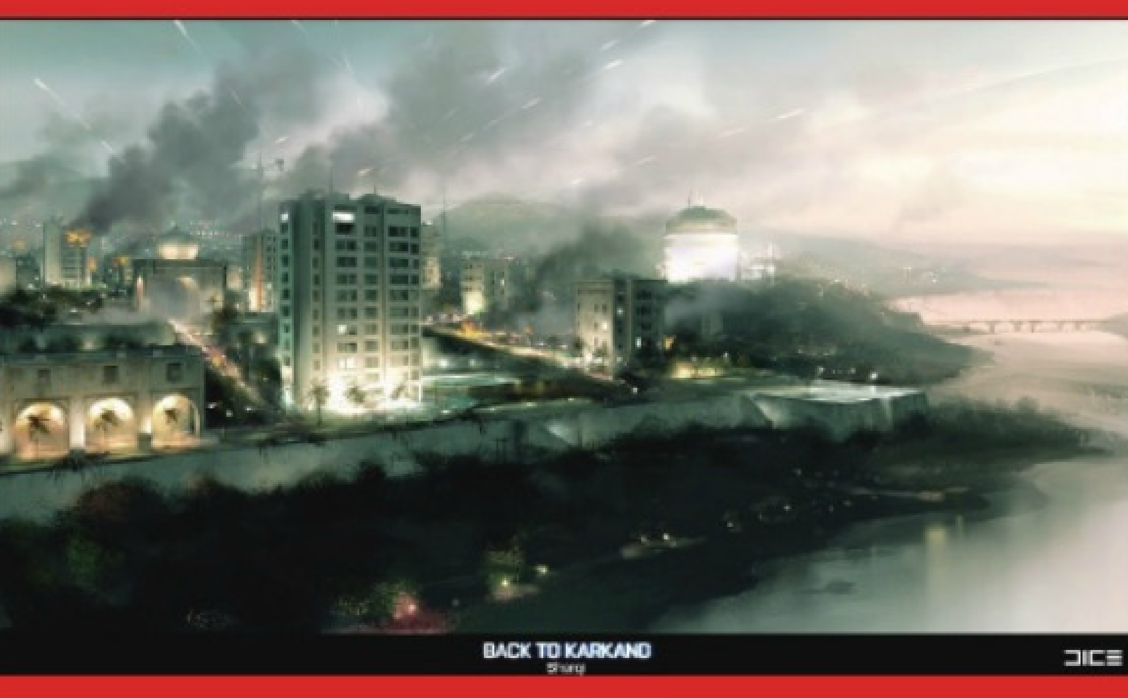
然而，今天的EA已经从眼里只有销量的游戏批发户，变成了善于总结错误和整合旗下工作室资源的战略家。MoH失败所提供的教训，被BF3全部吸收：不仅将游戏背景放在了谁也管不着的“近未来”，而且敌人也与时俱进为了伊朗人和俄国人，针对MW3的世界大战主题，同样引入了巴黎、纽约等主场作战的内容。为了确保“政治正确”，EA还刚刚公布了一段以美国国歌作为背景音乐的BF3视频剪辑《向爱国者致敬》（Patriotic Salute）……BF3上述这些针锋相对的行为无疑是对MW用户群所发出的强劲信号——MW中有的东西我也有，并且我做得要更好。

如果只给59.99美元，在MW3和BF3中去选择一款，那么包括MWer在内的大多数FPS玩家都会选择后者，按照这个假设，“血洗MW3”的野望很快就要达成了……其实事实不是这样的，因为这一假设的前提首先是错误的，59.99美元只相当于国外成年玩家平均月入的百分之一，CoD用户群中的绝大多人会先选A，再对B持观望态度，最多是进行A+B的双选。至于主动放弃“现代战争三部曲”的最终章，头也不回便投奔BF3怀抱，这样的现象只能用“非主流”来形容了。

综上所述，“BF3的销量能否超越MW3”是一个不值得讨论的伪命题，唯一的悬念就是“BF3同MW3之间的销量差距可以缩小到多少”。距离两款游戏发售还有小半年时间，因此双方的竞争过程还存在很多变数。技术处于绝对劣势的MW3必然会在宣传推广上有惊人之笔，在本文截稿前，动视与《时代》合作推出了一张关于“第三次世界大战”的虚拟主题封面，“欧洲陷入高度紧张”“世界已经到了毁灭边缘”，配合纽约的断壁残垣，渲染出了极佳的主题氛围，这也是《时代》杂志创刊至今88年以来第一次将封面用于商业用途。对于BF3而言，技术优势是目前叫板MW3的最佳武器，也可能是拖后腿的致命软肋：Bobby Kotick对DICE只敢在E3上展出PC版的质疑并非是气急败坏式的胡喷，因为本世代主机的硬件性能已经无法做到物理和画面效果之间的兼顾。《叛逆连队2》的主机版不仅在画质和物理效果上严重缩水，而且帧数也远远达不到家用机游戏必备的60帧标准，《孤岛危机2》的PS3版则是在远远突破PC版最低效果的同时，还附带了严重的拖慢和卡顿。我们很难想像，构成BF3销售主轴的主机版在技术指标大幅度提升之后，还能在画质缩水程度有限的前提下兼顾大规模微物理破坏效果，并且保证60帧的画面刷新率。仅从多人对战的角度出发，恐怕大多数核心玩家也会选择一款技术落后，但运行流畅的游戏，而不是一个为了技术而影响流畅，让不可控的外来因素左右对战过程的竞技环境。

MW3 vs BF3之间所进行的这场决战中的较量，其结果是可以预知的，然而这场对决的影响却是深远的。FPS市场的重新洗牌和改朝换代，必将始于即将熊熊燃烧的战火之中。P





你有的我也要有，在“世界大战”的主题上，两款游戏表现出了惊人的相似之处



古墓丽影
Tomb Raider

■江苏 慢悠悠

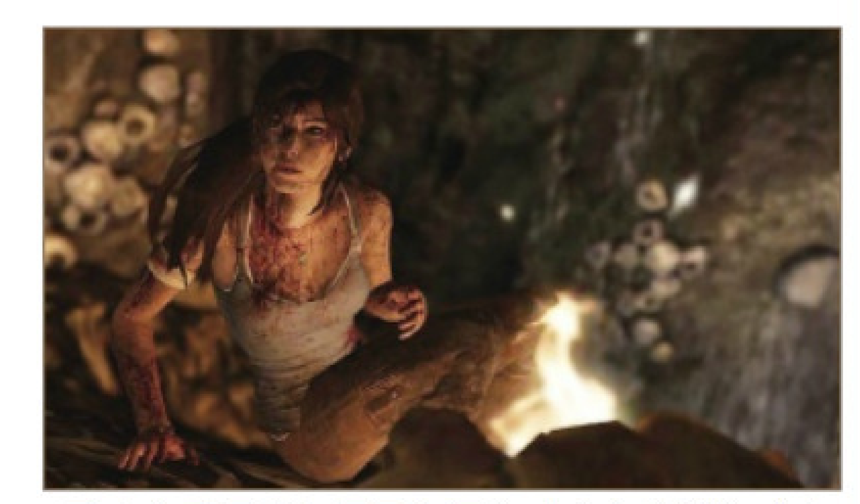
制作：Crystal Dynamics
发行：Square Enix
类型：动作冒险
发售日期：未定
期待度：★★★★☆

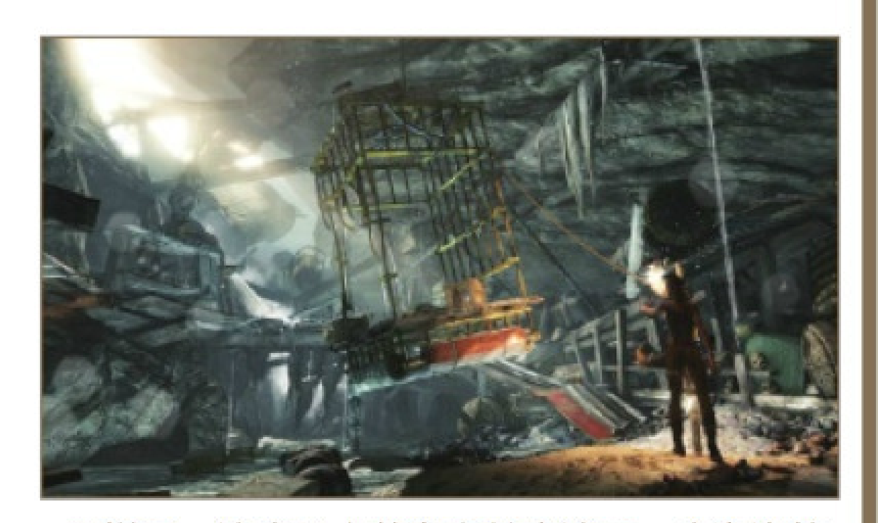
21岁的劳拉·克劳馥特搭乘“坚忍号”货轮前往位于日本列岛与小笠原群岛之间的“魔鬼海”，这不仅是她个人探险生涯的第一次，也是《古墓丽影》（以下简称TR）系列新的航程。水晶动力小组在本次E3发布会上演示了游戏的序章，即劳拉从“脑体倒挂”陷阱中脱困，在洞穴塌方前脱出的全过程。

生存恐怖感

PS3独占大作《神秘海域》系列将“冒险”要素完美地融合到动作游戏的框架中，并且加入了多种电影表现技法，它的出现使得众多AVG经典品牌的地位日益边缘化。这次的TR显然想通过对《神秘海域》表现技法的借鉴，重新夺回自己的“一姐”地位。整个洞穴脱出过程在动态机位、QTE操作和完美的氛围渲染下，表现出了不输于“船长2”的流畅感和观赏度。

同样是将互动操作、脚本动画与QTE操作糅合在一起，劳拉给人的感觉并不是一个翻版的德雷克，玩家可以很清楚地体验到身陷巨大生存压力下的她的情绪变化。尽管“神海”系列中的德雷克也会被打、摔、砸得鼻青脸肿，但他的这些“受难”场面完全就是一种表演，玩家无需担心他的安危。而TR这段演示中带给玩家的生存压迫感更类似于《生化危机4》和《死亡空间》，主角稍有不慎就会在“表演”中以极惨的方式死于非命……


同大力展示“泰坦尼克号”“空中监狱”“木乃伊”范儿的“船长3”相比，乞丐装的劳拉这次吸引了更多的眼球


看样子，这座无人荒岛之前应该是一个海盗的巢穴

荒岛余生

关注新TR的玩家都知道，本作同“神海”系列的不同在于它引入了一定的“沙盒”要素，关卡流程是线性的，但整个游戏的结构是开放式的。之前几部引入了“沙盒”机制的AVG游戏，如《新鬼屋魔影》《新波斯王子》都无一例外地因为结构的混乱而遭致惨败。为了让TR做到“形散神不散”，制作组引入了“主营地”的概念。

主营地相当于劳拉荒岛探险活动的大本营，你可以为主角升级、制造探险工具，“购买”全新的生存技能（不知道是跟谁去买，用英镑还是拿椰子去换）。从这个简陋的任务中心，劳拉可以进入已经解锁的场景，或者回到已经通过的场景去搜索更多有用的生存和探险物资。P



阵亡统计
Bodycount

■江苏 老黑

2006年，Stuart Black工作室曾经在PS2平台上推出过一款黑马级别的FPS，这就是《黑煞》（Black），其标志性的特征就是"全部场景可破坏"的物理效果，尽管效果表现很一般，但在设计思想上已经相当超前。续作《黑煞2》在开发之后一直波折不断，到2008年初的时候已经陷入停滞，直到Codemasters注资之后才让玩家们又一次看到了希望。由于"Black"的版权已归EA，"黑煞"原班人马将这款倾力打造的新锐作品命名为《阵亡统计》（以下简称BC）。它制作思路同《子弹风暴》和《永远的毁灭公爵》非常类似，即放弃脚本和演出效果，回归FPS乐趣的本源。

制作：Team6 Game Studios
发行：Codemasters
类型：主视角射击
发售日期：2011年夏
期待度：★★★★

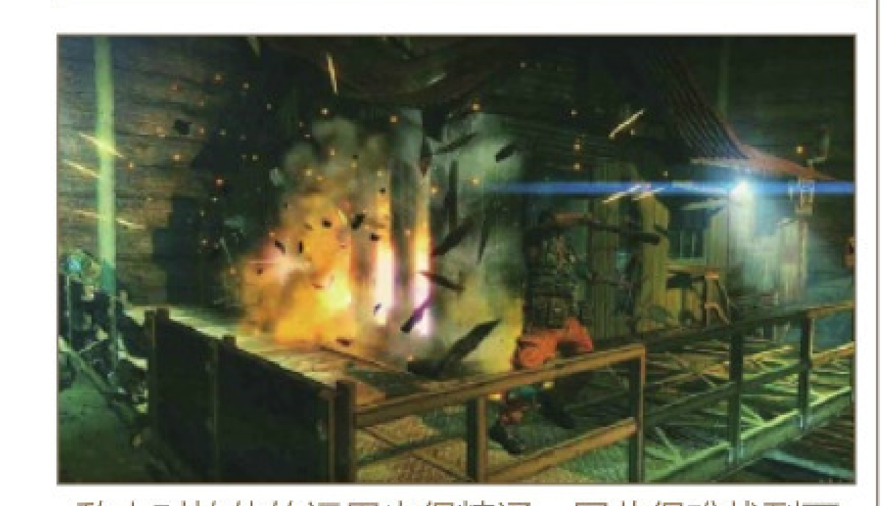
"掩体控"2.0

BC不仅会继承和发扬"所见皆可变渣"的特色，而且"破坏"会向精细化的方向发展。在目前常见的"掩体控"动作射击游戏中，所谓的"掩体可破坏"特性，实际上是给每一个掩体安排一个HP，耗光之后这些"子弹挡板"就轰然倒塌了。而在BC中，掩体的破坏是根据火力强度和命中的具体位置来判定的。你所依赖的一堵胸墙可能被子弹削去了一半高度，也可能被打得千疮百孔。此时再使用固定姿势的贴墙掩护方式，则主角不是被爆头，就是被透过弹孔射入的子弹打成筛子。

BC设计的掩体系统是这样的：LT键的作用不是进入瞄具视野，而是将主角的双脚固定。进入站桩状态之后LS控制的不是主角的步伐移动，而是灵活调整躯干部位的活动。如果掩体的高度已经不足以掩护你的身躯，那么就可以用LS摇杆来让自己的伏得更低。在从掩体两侧进行探身射击的过程中，玩家可以根据敌人的位置和当前的射界来控制"露出"的程度，不必一射击就要在枪林弹雨中暴露大半面身体。

硬派作风绝不褪色

当年的《黑煞》是一款相当有挑战性的游戏，再加上PS2手柄在FPS操作中的先天不足，使得很多玩家都没有坚持过第二关，这种硬派作风依然在BC中保留了下来。本作的敌兵设置采取了《杀戮地带2》（Killzone2）的思路，即种类有限，但单个的战力绝不低，一打小配合更加难缠。此次公布的敌人有能够复活尸体的医务兵，会将阵亡


敌人对掩体的运用也很精通，因此很难找到可以舒舒服服对着肉靶子开火的机会，玩家更多是同火力将敌人从掩体里面给逼出来


这伙非洲民兵手中AK，身上凯夫拉，背后还有一把大砍刀，果然是霸气外露

队友遗留武器毁掉从而用坚壁清野策略耗死你的食腐者，以及海扁和耐扁能力同样突出的"疯子"。

如果你错过了"黑煞"，那么绝对不要错过"阵亡统计"，尤其是对于硬派射击游戏玩家而言，这样霸气外露的FPS在今天可不多见了。

决战中的较量



使命召唤——现代战争3
Call of Duty：Modern Warfare 3

■江苏 老黑

在今年的游戏开发者大会上，DICE重点展示了《战地3》的超强物理互动效果和充满大片范儿的单机流程，那时正处于低谷期的Activision并没有对咄咄逼人的EA进行任何回应。从4月底开始，关于《现代战争3》（以下简称MW3）的开发机截图、插画，甚至是剧本都陆续在互联网“泄漏”，再加上后来官方预告片已经验证了很多传言，目前MW3的故事大纲对于我们而言都基本处于“透明”状态。当然，这可能也是Activision的一种市场策略：毕竟相对BF3而言，在技术上处于绝对劣势的MW3根本不可能在玩法上留下多少可供发挥空间，在Infinity Ward近乎“空壳”的现状下，演出效果、节奏控制和大片气场等CoD系列的强势项目又很难给玩家以太大的信心——故意“泄底”也许是目前在势头上压过BF3的唯一方法了。

制作：RInfinity Ward、Sledgehammer Games、Raven Software
发行：Activision
类型：射击
发售日期：2011年11月8日
期待度：★★★★★

剧情大纲

MW3的故事紧接前作的结尾：TFT141部队两名处于“半死不活”状态的幸存者——Price和Soap被俄国战友Nikolai救到了印度某地。与此同时，俄军对美国本土的入侵依然在继续，MW2中你干掉的只是他们打头阵的空降部队，现在黑海舰队的主力已经杀到了曼哈顿，美军在纽约同登陆俄罗斯正规军展开殊死战斗。在“西线”战场，俄军对西欧展开总攻，柏林、巴黎沦为了一片焦土，即便拥有英吉利海峡作为屏障的英国，此时也遭到了大规模恐怖袭击。



老兄，你在用M468，可怎么丢给我一支M4弹夹呢？

你可以将MW3的故事看作是《冲突世界》（World in Conflic）的FPS版，这次MW3已经升级为了WW3（World War III），游戏场景将涵盖美国本土、印度和西欧各个主要国家，甚至还有战乱的非洲大地和雄壮巍峨的喜马拉雅山……编剧Jason Stern准备在本作中为由他开创的这个故事画上句号，总之俄国恐怖集团首脑马卡洛夫这次跑不了了！

“黑色星期二”

“黑色星期二”是美国大萧条时期开始的标志性事件，它也是制作组此次

展示的一个纽约关卡的名称，从名称上不难猜出这场战斗将会发生在美国金融业的中心——华尔街。在本关中，玩家将扮演德尔塔部队代号为Frost的战士，同从“黑鹰”上机降下来的几名队友一道破坏纽约证券交易所楼顶上的干扰塔，瓦解俄军的制电磁权。在友军反击发起后，小队登上一艘冲锋艇，在下纽约湾停泊的俄军舰艇之间穿梭，为友军火力提供引导。最后还要潜入一艘试图发动自杀式核打击的战略潜艇，彻底瓦解敌军的海上攻势。

这个关卡的玩法并没有给人以太大的惊喜，依然是“Run&Gun+脚本触发+载具平台射击”这老三样，不过依然能从中看到一些细节上的亮点，比如在直升机上射击的过程中，玩家可以在ACOG和“红点”两种瞄具之间自由切换，当冲击波引发的海浪从左侧袭来的时候，队员会迅速将身体倾斜到船体靠左的一边，防止小艇被掀翻。

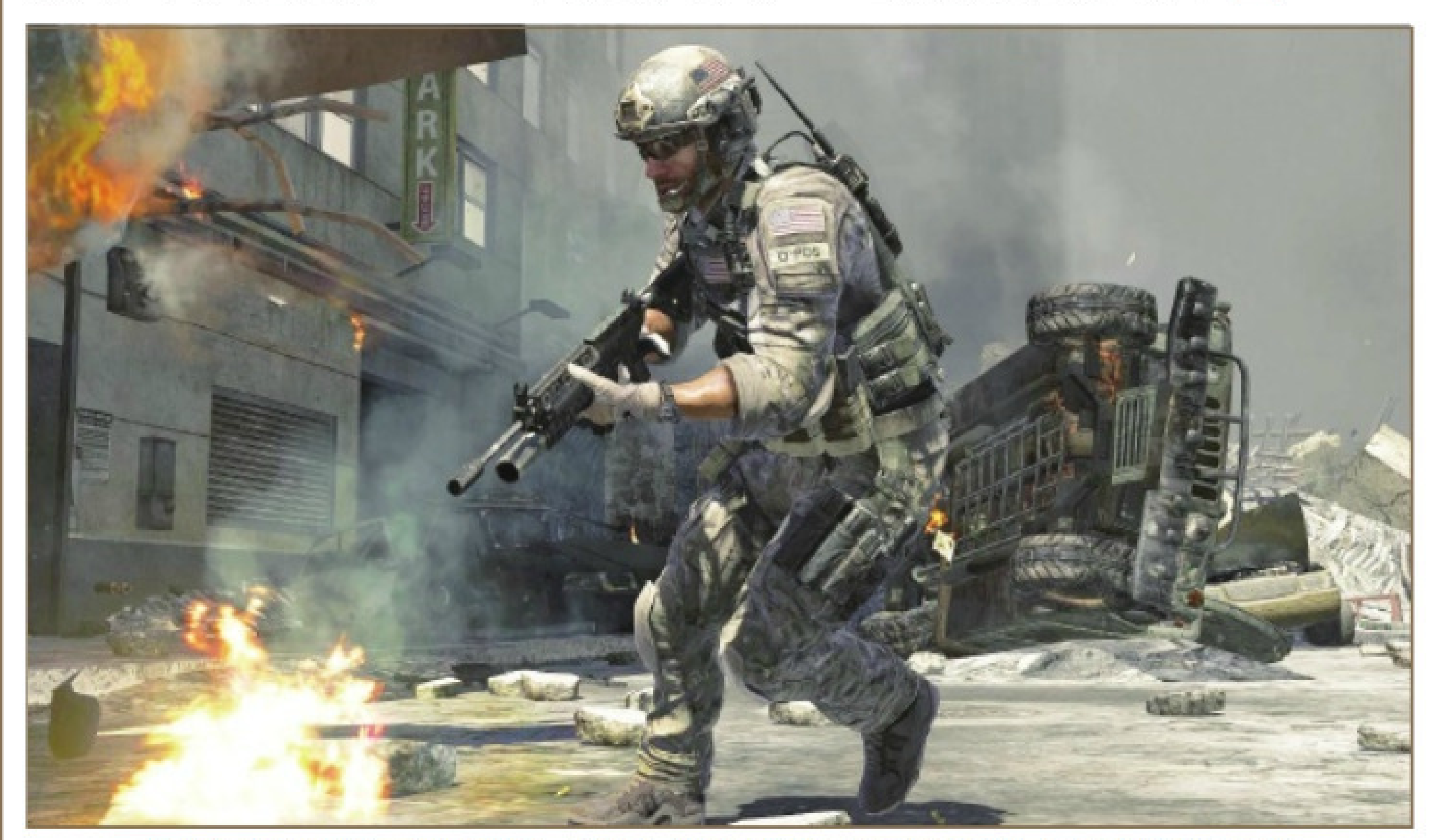
伦敦恐怖袭击

官方预告片中出现的伦敦地铁追逐战，也在这次的Demo中得到了详细展示。军情五处获得了恐怖分子即将对威斯敏斯特大教堂展开生化袭击的情报，玩家所在的SAS部队首先潜入了金丝雀码头，寻找从俄国偷运来的一个满载生化战剂的货柜。这个任务的开头部分同MW初代的油轮关非常类似，玩家只需要跟随队友，按照脚本提示行动就可以无声猎杀外围的守卫。约两分钟的“潜入戏”结束之后，流程转入了正题：察觉到行踪已经暴露的匪首决定带上“大杀器”夺路而逃，而剩下的小喽啰们则试图阻碍SAS部队的抓捕行动，此时英军的一架武装直升机也拍马杀到，在火神炮提供的强大火力支援下，SAS轻松干掉了这股敌人，并且将匪首先前进入的那辆白色货车打翻。但当众人打开后门一看之后全部傻眼——里面空空如也，真正的生化武器已经通过码头地下的一条废弃隧道转移进了伦敦的地铁系统。

接下来上演的就是之前在预告片中看到的地下铁版《生死时速》，四名SAS乘坐一辆“征用”来的吉普车，在隧道中紧紧咬住了载有一车乘客和致命毒气罐的列车。然而无论你杀死了多少恐怖分子，拯救了多少乘客，都改变不了地铁出轨，毒气在议会大门周边区域释放的结局。

三剑合一

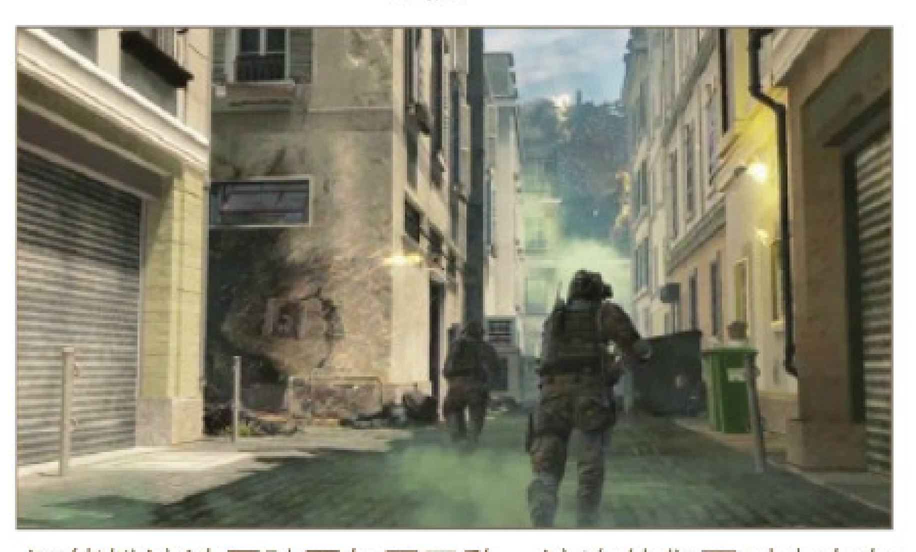
去年在Infinity Ward爆发内乱之后，Activision迅速成立了Sledgehammer工作室，并且从EA挖来了原《死亡空间》开发组的两名核心担任“一款全新CoD作品”的领军人物。通过此次公布的信息，我们知道了Infinity Ward依然是MW3的主力，“大锤”工作室此前开发的一款CoD品牌的“动作冒险类游戏”（即传闻中以Ghost为主角的前传）早在年初就已经取消，因此Sledgehammer也加入到了MW3的制作中去，但主要是担负测试、除错和一些底层工作。Raven工作室全权负责MW3的多人游戏设计，根据尚未确认的消息，Raven将会在多人部分使用一款具有物理破坏效果的全新引擎进行试水。P



依然还是那款古老的引擎，我们只能祈祷CoD所擅长的氛围营造技巧还在



SAS这身行头还停留在当年营救伊朗大使馆人质那时候……



还能扮演法国陆军包围巴黎，这次他们面对来自东方的突袭不会高举双手了



就这样去搞俄国人的战略核潜艇



霸气外露的标题

蝙蝠侠“又”要来了……



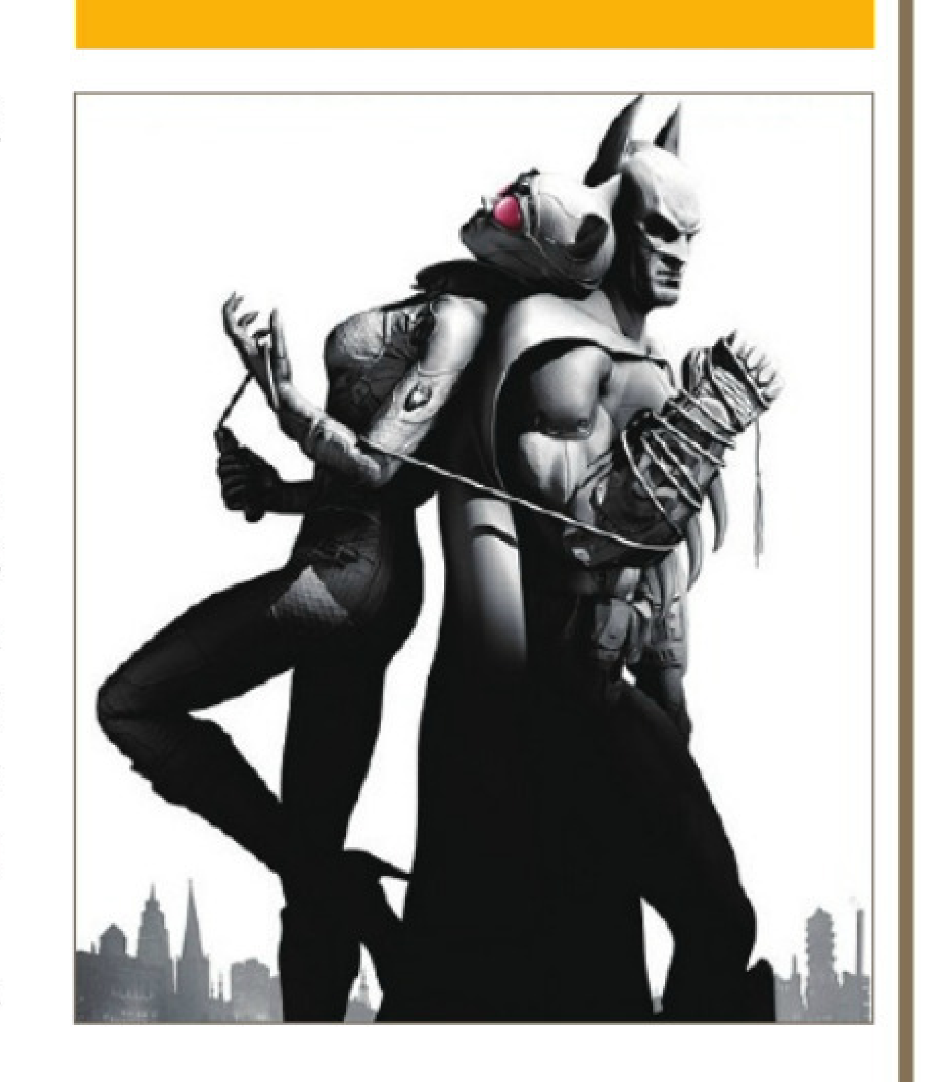
蝙蝠侠——阿甘之城
Batman：Arkham City

■内蒙古 莽月飘零

制作：Rocksteady Studios
发行：Warner Bros.
类型：动作冒险
发售日期：2011年10月
期待度：★★★★

黑马《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》（Batman：Arkham Asylum，以下简称BAA）的确开了一个好头，实在的打击感，忠实于原著的人物，精彩的故事等等这一切，都在游戏里体现得淋漓尽致——尤其是对蝙蝠侠的描写。在游戏中玩家需要如同蝙蝠一般隐秘行动，然而一旦现身就毫不留情，如影子一般潜入，如野兽一般战斗。配合上布鲁斯韦恩身上的高科技装备，将一个暗夜中的黑骑士体现得淋漓尽致，在游戏的最后，小丑的疯狂计划被蝙蝠侠成功阻止，坏人们被重新关进了监狱，典狱长借蝙蝠侠之手获得了大功一件，布鲁斯·韦恩也成功地打击了哥谭市的罪恶，一切看起来都很完美不是吗？

然而，小丑那颗不安分的心又躁动起来，同时，一个邪恶的、几近疯狂的博士也悄然出现在哥谭市之中。



“你知道已经我是谁了？”

《蝙蝠侠——阿甘之城 》（Batman：Arkham City，以下简称BAC）是BAA的正统续作，将会继续前作的故事，然而BAC在时间上与前作的跨度较大，在BAC中，小丑被打残后重新关押了起来，坏人们也都没有能成功地从监狱里逃跑，而因为成功镇压了监狱暴乱而记了大功得典狱长，却借助这个筹码获得了哥谭市新市长的职位，这家伙首先准备重建监狱，他将哥谭市的贫民窟划出来，在上面建立了一座全新的监狱，这个面积可以与一座城市媲美的新监狱里面关押着哥谭市所有的罪犯，自然，那些穷凶极恶的恶棍和变态佬们也被关押于此。

在BAC发售前，BAC正式进入宣传期的时候会同时发布同名漫画，这部一共6章的小短篇将会讲述BAA之后、BAC之前所发生的故事，换句话说，从2011年5月开始公布的漫画将是衔接两作剧情的工具，对于喜欢该系列的玩家来说，这部漫画绝对不应该错过。

在BAA与BAC之间所发生的故事我们虽然目前还一无所知，但根据已公布的信息和前作故事内容来看，也会有个大

概的方向，如无意外将会讲述新建监狱以及转移犯人的过程，同时蝙蝠侠的一干老友和死敌也会穿插其中。当然，让我们做一个大胆的预测，或许在漫画中还会出现猫女和邪恶博士雨果·斯崔织（Hugo Strange）的身影，因为此二人在BAC中就处于非常重要的位置，至于他们会如何出现，或许答案就隐藏在漫画之中。

雨果和猫女是DC漫画中的两个人物，猫女源于并成名于侦探漫画《蝙蝠侠》系列，随后自成一派成为一部独立的漫画，由此可见，猫女的人气不是一般的高。这位神秘优雅的盗贼与蝙蝠侠亦敌亦友亦师，其真实身份也有3种。我们知道，由于美漫的历史和DC漫画公司的原因，不同时代个超级英雄身份和性格也不太一样，一些自相矛盾的剧情也由此诞生，所以猫女的立场和身份在BAC中将变得更加扑朔迷离。在原著中猫女还与蝙蝠侠有过一段暧昧往事，而在BAC中猫女是蝙蝠侠的敌人还是朋友或是亦敌亦友，只有在游戏发售时由玩家亲自揭晓。

而雨果则是一个心理学家，同时还是一名遗传学家，他早在《蝙蝠侠》早期的漫画《蝙蝠侠——侦探版》中就已经很变态了，这个中年秃顶的、戴着哈利·波特式可笑圆眼镜的邪恶家伙，曾经发现蝙蝠侠的真实身份就是上流社会的名门公子哥布鲁斯·韦恩，而且还曾妄想将这个秘密卖给蝙蝠侠的敌人们。当然，没有人相信这个变态老混混的话，他的行为成为一个笑柄，由此雨果也格外仇恨蝙蝠侠。当然，除了原著漫画中外，在动画版的《蝙蝠侠》系列中他也曾与蝙蝠侠为敌，雨果在动画版中曾经将这一秘密公开，然而具有讽刺意味的是，这简直就是一种在伤口上撒盐的幼稚举动，哥谭市的人们没有一个人相信社会名流布鲁斯·韦恩就是那个孤独倔强的黑骑士，这又沦为了一个笑柄。而这次雨果将会如何打出这一张曾经打出两次都不奏效的王牌呢？让我们在游戏中见分晓。

当然，这不算完，在BAC中还会有更多的反派登场，除了包括前作的谜语人、毒藤女一干人之外，也会有一些前作没有出现的新敌人登台亮相：“我们想让了解和喜爱蝙蝠侠的玩家们发现，会有更多他们熟悉的面孔登场，当然不只有敌人。”

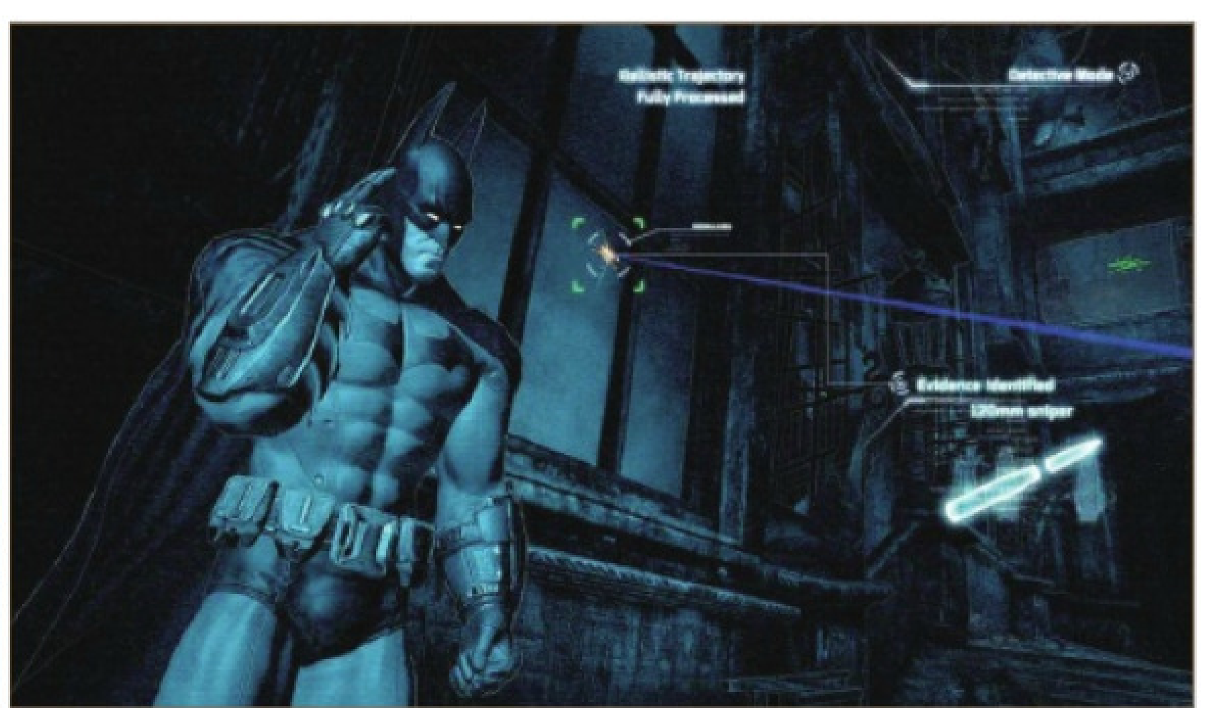
“很好，因为我知道你的全部”

前作无论是拳拳到肉脚脚入骨的漂亮打击还是如幽灵般突现的诡秘行动，都将一个真实的黑骑士展现在我们面前，然而在BAA中的手段实在是太有限了，并不能全面的展现出蝙蝠侠的强大之处，在BAC中将会大大增加关于这方面的内容，让蝙蝠侠比前作更加神勇。

在BAC中除了继承改善了漂亮的打击感外，攻击动作和最后的终结演出也被大大扩展，比如蝙蝠侠可以将敌人按在墙上狠揍，比如玩家可以利用QTE系统一次来反击两个敌人等等。同时前作单纯的打斗系统也与其他系统和要素相结合，几个系统互通有无，将大大扩展更多玩法。BAC新增一个叫配件系统的内容，这个系统允许玩家在战斗中使用道具和配件，比如你可以在战斗中在敌人身上安装一个炸弹，然后想办法将他弄进敌人堆里——无论是踹出去还是使用抓钩等都随你施展，随后你就可以看到炸弹在敌人堆里爆炸。同时战斗系统还和飞行滑翔等移动动作相结合，在BAA中蝙蝠侠可以在滑翔中踢踹敌人，而在BAC将会有更多的新花样，比如你可以从高处跳下来，然后滑翔到敌人面前，随后借助惯性施展一些致命的打击将敌人打翻，目前我们已经知道蝙蝠侠可以在滑翔即将落地时施展锁喉拳。在演示中我们看到，蝙蝠侠



风格依然黑暗


侦探模式可以依靠射出来的子弹确定敌人位置


侦探模式，可以直观的分清敌人类型



哦，着看起来就是小丑的地盘了







上图：依靠弹道追踪来源，然后来个漂亮的突袭

下左图：猫女登场！蝙蝠侠不再是一个人

下右图：上作化身为巨人的可怜小丑，在本作里沦为配角

借助侦探系统中全新的追踪系统，依照敌人射出的子弹定位敌人地点后从天而降，然后一个空中锁喉打中敌人的喉咙，这名带着小丑面具的敌人立刻失去战斗能力，接着蝙蝠侠又将旁边持枪的家伙踹飞，与敌人混战起来。

“我知道你那黑暗的秘密”

没错，你没看错。游戏中除了在战斗方面有所加强外，侦探系统也会被保留和加强，前作的侦探系统只有几个简单的功能，除了看清敌人分布、透视发现潜在敌人和找到敌人弱点和侦察细节推动剧情外，似乎也没有什么值得称道的地方。而在BAC中，侦探系统将会变得极为重要。

BAC中的侦探系统增加了两个新功能，一个就是上文所说的利用弹着点来确定敌人位置，而另一个则是分辨敌人身份。BAC中谜语人的谜题依然会保留，但却是以另外的方式保留：在BAC玩家所遇到的敌人中会掺杂一些特殊敌人，这些敌人携带着谜语人的谜题情报，若是想解开谜题就需要从他们口中逼问出情报，首先玩家需要进入侦探视角来确定敌人，在这个视角里你可以清楚地发现携带情报的特殊敌人，随后你需要格外留意不要将他们误杀，在干掉所有普通敌人之后就可以对这些特殊敌人进行暴力逼供来获得情报，暴力逼供可以与当前的环境结合，类似于《细胞分裂5——断罪》那样。当然会不会与环境互动目前还不得而知，我们只在预告片里看到蝙蝠侠抓着一名敌人走到屋顶边上，从而问出了派出他们与蝙蝠侠战斗的正是那个变态博士雨果。

同时游戏还增加了别的要素，比如可以使用电台收听敌人的波段来获取有用信息，又比如除了给蝙蝠侠本人升级学习技能以外，还可以给道具升级来获得该道具更多的能力。目前我们知道升级后的抓钩可以抓得更远，这也意味着玩家可以借助抓钩到达更远的地方，游戏中的收藏内容将会隐藏在这些地方等待玩家去发现。

“我知道，你就是布鲁斯·韦恩！”

前作，众恶人与蝙蝠侠为敌，蝙蝠侠孤身作战，而在BAC中，蝙蝠侠将不再孤独，从猫女的登场我们就应该猜测到了，游戏中的蝙蝠侠并不是一个人战斗。在BAC中，新的监狱俨然成为一个小社会，各种人在这里建立门派，扩张自己的势力。虽然大部分恶人只是想在监狱里过得更好一点而别无所求，但诸如双面人这种极不稳定的家伙，再比如小丑这个唯恐天下不乱的精神变态，还有那个爱植物胜于爱自己的毒藤女，这些家伙们并不满足，他们会想办法扩大自己的地盘且与恶人为敌，所以玩家也可以利用敌人之间的矛盾来与其中一方合作打倒另一方。在一段视频中我们看到了蝙蝠侠与小丑联合起来共同作战的场面，值得注意的是，我们还看到小丑和蝙蝠侠两人还非常“基情”的发动了合体技，这是否暗示游戏中可以与其他角色发动联合技能目前还不得而知。两人在干掉所有敌人之后，蝙蝠侠一拳打晕了小丑，可见合作关系只是暂时的，恶人毕竟还是恶人。

当然，BAC中最大的幕后黑手就是雨果，这个在体力上完全无法和蝙蝠侠抗衡的家伙是否会与蝙蝠侠正面冲突还是未知数，但可以肯定的是玩家在游戏的大多数时间里都是与雨果进行智力间的较量与博弈，另外，猫女会在游戏中陪伴玩家，其中一段游戏演示中还有蝙蝠侠从双面人手中拯救猫女的桥段，场面颇为精彩：双面人抓住了猫女并准备在公众面前杀死她以提高自己的声望，此时蝙蝠侠借助周围的环境潜入了双面人的地盘，并且找到了看押猫女的地方——一间类似仓库的房间，随后蝙蝠侠突然现身将两名敌人打倒，其他敌人四散奔逃，反应过来的双面人向蝙蝠侠射击，子弹击中蝙蝠侠，有着蝙蝠衣保护的蝙蝠侠并没有死亡，只是被击退了几步，随后一场大战不可避免地在双面人与蝙蝠侠之间展开。

结语

读到这里，如果你注意到标题的话，那么一定发现了，每一个小标题都是一句话，组合起来我们就明白了，蝙蝠侠真实身份的暴露与否是游戏中最大的一个谜题，一切都等我们在游戏中揭开，正如预告片的最后雨果那富有磁性的中年嗓音所发出的声音：“我知道，你就是布鲁斯·韦恩！”

哥谭市和蝙蝠侠新的危机就要来临。



山脊赛车——无限狂飙
Ridge Racer：Unbounded

■江苏 老黑

这部子标题为《无限狂飙》（以下简称RRU）的《山脊赛车》新作，其实与同系列的固有风格没有任何关系。负责开发的芬兰开发商Bugbear最为著名的作品莫过于《横冲直撞》（FlatOut）系列，之前也曾经为日本厂商外包制作过竞速游戏（PSP版“世嘉拉力Revo”）。这个一向走“暴力路线”的赛车游戏制作组自然也要将RRU的关键词从清新和爽快，变成暴力和破坏。“我们最擅长的就是把赛道上的一切变成渣！”制作人Joonas Laakso如是说。

制作：Bugbear
发行：Namco Bandai Games
类型：竞速
发售日期：2011年
期待度：★★★★

挑战“争分夺秒”

去年迪斯尼互动出品的《争分夺秒》（Split/Second）将灾难触发与竞速紧密结合，创造了犹如置身电影爆破特效现场的视听震撼，Bugbear豪言他们的RRU将要全面超越这款作品。本作故事发生在一个虚构的美国都市“碎片湾”（Shatter Bay，以纽约和芝加哥为原型），根据制作组的说法，这座沙盒城市是由“一块一块的物理效果”搭建而成，“战场”突发事件都不是由固定脚本控制的。同《争分夺秒》类似的是，玩家需要通过漂移、加速、超越来积累破坏值，但可以破坏的物品和建筑物并不是由赛道设计师预先安排好的，你完全可以像一款射击游戏那样去选择破坏的目标，然后得到符合逻辑且真实的互动效果。

RRU的爆炸场面并不是《争分夺秒》那种“大规模放烟花”式的华丽风格，它看上去比较平庸，但给暴力赛车过程所带来的影响却是“货真价实”的。演示视频中出现了炸开一家银行的大门，然后径直驶入，通过这条强行开辟的捷径获得名次优势，以及在大桥上炸毁一辆NPC大卡车，用于封锁后续车辆前进道路的精彩画面。


在这款游戏中，你不会憎恶那些不和谐形式在狂飙之路上的NPC车辆


游戏中的“爆点”不受固定脚本控制，也没有触发提示

“横冲直撞”的传统

制作组自然没有忘记他们的《横冲直撞》系列，RRU的另一个标志性设定就是“碾压”：只要是赛道上出现的明显小于玩家车辆的物体和NPC车辆，就可以在你的轮下变成一堆废钢材，而你的“身躯”上只会出现象征性的破损，不但不影响耐久度、操控，而且还能将刚才压扁的目标物转化为装甲值。竞争对手之间不但要比拼碾压的本领，而且还要因为对有限“猎物”的竞争而发生激烈冲突，在赛道上你追我赶、横冲直撞，直杀得天昏地暗。P

日本只有这么一段历史可以大书特书了。



战国 Sengoku

■内蒙古 莽月飘零

自从《全面战争》系列成为策略游戏的新标杆之后，其他的策略游戏立刻黯然失色，该系列完美地将古战场地萧杀与势力之间竞争的残酷景象表现出来，而最新作《幕府将军2——全面战争》将舞台置于15世纪的日本战国时期，精彩的策略表现、气势宏大的战场、独特的攻城战、紧张激烈的海战等等，无不在给人留下深刻印象的同时又不失内涵。Paradox Interactive近日也公布了一款策略游戏：《战国》（Sengoku，以下简称SGK），虽然无法与“全战”系列相媲美，也没有美艳异常的画面，但熟悉Paradox公司游戏的玩家们都懂的——它们的游戏都很注重内涵，对不对？

在SGK中玩家将扮演日本战国的大名，运用各种手段包括外交、军事甚至是向京都派遣刺客暗下毒手等，来一步步达到一统全日本的终极目标，虽然军事策略在游戏中是至关重要的，但经济方面也不能忽视，你需要在各个城内建造对应的建筑来出产资源用于训练军队。同时如何运用自己的手下也是一大学问，你需要控制他们为你服务，也要小心被其他国家拉拢反叛，用人之道在SGK中将更加重要。

游戏对敌手段主要有3个方法：外交、军事、诡计。你若不崇战尚武，那么运用外交手段可以很好地与他国保持和平从而发展壮大自己。而若是你喜功好战，运用各种军事策略，什么时候攻打哪一个战国大名，如何打，派多少兵，兵种间的微妙搭配将是你需要思考的问题。诡计则可以让你暗中使诈，派遣忍者刺探情报或是命令暗杀者暗杀某一位重要人物来达到某种目的等等策略皆属于诡计。实际游戏中玩家需要妥善平衡这三大策略，不可避重就轻。而这3项策略能否很好地运用，除了玩家的策略占主导地位以外，战国大名的自身属性也会对其有一定的影响，不同大名的初始属性、天赋都不同，成功率也不一样，虽然每成功一次就可以增加对应经验值从而提高能力，不过尽管如此，玩家最好还是物尽其用。

SGK中除属性至关重要外，还有个性影响着人物的能力，若是生性多疑的家伙，那么外交手段方面的属性绝对不高，相应的，他在诡计方面的策略属性则会非常高，而一个好战的大名，他的军政属性远远要比外交属性高许多，这些个性属性将会尽量遵循史实设定以还原一个真实的战国乱世。



手下的谋臣武将一览



大地图覆盖日本全境



游戏可以以颜色标记势力范围，直观方便

游戏主要有两种资源：金钱与荣誉。金钱用于保持国家的正常运行，建造建筑、招募军队、民众的快乐度等等都与金钱相关。而荣誉则影响战国大名之间的结盟、雇佣忍者、拉拢武将等等，当然雇佣忍者、实施诡计这些见不得人的行为会扣除荣誉值，而荣誉值过低则无法在战国大名之间立足，当然如果你拥有绝对的军事实力穷兵黩武，那么荣誉值对外交方面的影响可忽略不计。

游戏预计会在2011年第三季度发售，为PC平台独占游戏。P

制作：Paradox Interactive
发行：Paradox Interactive
类型：即时策略
发售日期：2011年第三季度
期待度：★★★



驾驶乐趣至上
——从《尘埃》系列看Codemasters的赛车游戏制作理念

■四川 周琪

一直以来，Codemasters都被公认为对赛车游戏在爽快与真实之间的平衡控制得最好的公司。其作品《超级房车赛——起点》（Grid），《尘埃》（Dirt）等都是叫好又叫座的精品，大有取代《极品飞车》系列成为国内赛车游戏主流的趋势。那么Codemasters究竟是如何在爽快与真实之间取得平衡的呢？本文将以此为突破口，深入分析Codemasters的赛车游戏制作理念。

操控，强调人与车的无间交流

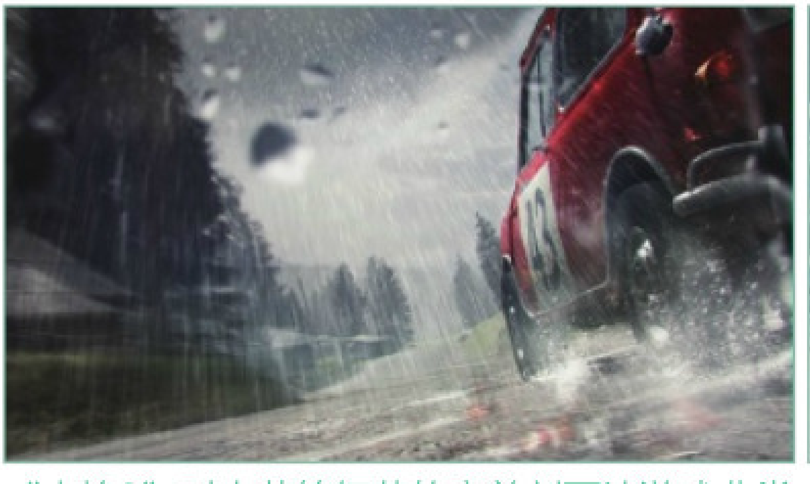
操控一直都是Codemasters的赛车游戏最具特色的地方，它既不像大部分《极品飞车》系列那样一脚油门踩住不放，左右打方向来回穿插就能轻松拿到第一，也不像GT5与RBR（RBR即《理查德·伯恩斯拉力赛》，目前公认最真实的拉力赛游戏）等纯拟真的赛车游戏一样，需要频繁地计算刹车点和非常精细地控制油门。玩家既能很快上手，又富有挑战性，堪称“易于上手，难于精通”的典范。下面，笔者将从刹车，循迹，漂移，反馈这4个方面来分析Codemasters对细节的处理。

刹车设定——大幅强化刹车性能

Codemasters一直主张降低对玩家刹车技术的要求，因为大部分玩家都不喜欢频繁长踩刹车的感觉，这会使游戏的爽快度大大降低。事实上，刹车技术看似简单，实则是赛车中最重要也是最难的技术，没有之一。真实赛车中，入弯前基本都要刹车的，刹车时间短则一瞬，长则数秒。驾驶者需要结合自身速度与对车性能与赛道特点的理解精确地判断刹车点（包括开始刹车与结束刹车两个点）。如果从文字上无法体会其难度，那就试试在关掉最佳路线与自动刹车的情况下玩《极品飞车——变速》、GT5、FM3等拟真的赛车游戏。基本上对于10个弯以上的赛道，不用同一辆车跑几十遍是不可能抓得准刹车点的。而一旦换一辆车，你又要重复刚才的过程。正因为找准刹车点如此之难，所以拟真取向的赛车游戏基本都配置了最佳路线提示功能，并且默认该功能是打开的。很多游戏甚至还有自动刹车辅助来帮助新手上手。

而在Codemasters的赛车游戏中，《尘埃》系列中几乎所有弯道只用不超过1秒的刹车都能轻松通过，大大降低了找刹车点的难度。而在Grid中，


《尘埃》系列的甩尾漂移非常好控制，不管新老玩家都能体会到十足的驾驶乐趣


《尘埃3》对水花等细节的完美刻画让游戏非常有激情


《尘埃3》中新加入的雪地赛

由于速度较快，很多弯角需要2秒左右的刹车时间，这对大部分玩家来说难度已经不低了，所以Grid中如果速度过快，屏幕左下角会闪红灯提示，提示时间会比刹车点早1～2秒，刚好和大部分玩家的反应速度一致。同时，在《尘埃》系列中，刹车几乎在任何路况、任何车身状态下都非常好用，这让救车和稳定车身异常容易。事实上，Codemasters只希望玩家有过弯前要刹车的意识就好，而不希望玩家纠结于寻找刹车点，所以游戏中刹车的性能都远强于真车。这样一来，不但可以降低游戏门槛，增加游戏爽快度，同时这种有收有放，收放自如的速度感比起完全不用刹车的“傻快”式赛车游戏更加紧张刺激。

循迹设定——车辆是4驱与后驱的结合体

车辆按驱动方式一般可分为前轮驱动，四轮驱动和后轮驱动。前轮驱动因为成本低，占用空间少成为家用车的主流。但因为操控相对较差以及扭力转向的先天不足，一般300马力以上的车很少采用前轮驱动，其循迹特性往往表现为转向不足。后轮驱动是场地赛车的主流，其循迹特性往往表现为转向过度，非常难以控制，对驾驶技术要求最高。四轮驱动抓地力好，转向沉稳，相对最容易驾驶，是拉力赛车的主流。

但是在Codemasters的赛车游戏中，往往感觉不到上述3种驱动方式的区别。一方面，游戏中的车辆普遍非常灵活，有后驱车的特性，但它们往往抓地力很强，转向非常中性，不会过度也不会不足，这点又很像四驱车。可以说，为了降低驾驶难度，Codemasters把四驱和后驱的优点融合在了一起，形成了自己特有的驾驶手感。这点在《尘埃2》中体现得尤为明显，其拉力赛车清单中居然有宝马Z4、日产350Z、三菱Eclipes。要知道，这些可都是后驱车，而且底盘奇低，根本不可能胜任拉力赛的要求（事实上这些车也从未参加过任何拉力比赛）。然而在实际游戏中，他们的表现和EVO、STI等为拉力而生的赛车并无太大差别。可见Codemasters对不同的车辆用的其实是同一套物理模型，只是在细节参数作出修改。这种设定同样也是为了降低驾驶难度，但各种车辆手感趋同的副作用不免让人遗憾。

漂移设定——可控性极强

漂移设定一直是Codemasters的赛车游戏最精髓也最出彩的地方，无论是新手还是骨灰级玩家都很喜欢。Codemasters究竟是如何做到的呢？首先，不管是Grid还是《尘埃》，其轮胎的极限都很高，并且在突破极限前车辆都是稳如泰山的，各种本应有的蠢蠢欲动的迹象被系统掩盖了。这样的设定与真实的赛车不同，但好处是能在正常驾驶时给玩家更多信心。只有当玩家刻意作出一些漂移动作时，轮胎才开始出现侧滑。这与《变速》系列形成鲜明对比：《变速》系列的漂移模式往往是玩家还没有心理准备，车辆自己突破极限开始打滑，然后玩家拼命去控制住车子。而Codemasters的游戏是让玩家自己来旋转车辆并加速来保持漂移。这种设定显然有趣得多。

在甩尾已经发生后，Codemasters的设定同样令人称道。实际情况下车辆打滑时一般是先慢后快，并且车头指向变化与车身侧滑一起出现，要救回来非常难。而Codemasters的赛车游戏中，漂移始终是一个非常匀速而线性的变化，车身大幅侧滑的同时，车头方向却一般不变或者缓慢地匀速改变，这让漂移过程非常容易控制。另外真实车辆一般大幅打滑后，对方向盘与刹车的各种指令的响应会非常迟钝而模糊。但Codemasters的赛车游戏中，即使打滑已经开始，车辆对玩家的每一个动作的响应依然非常精准和迅速，你可以一边漂移一边细腻地打方向让车头指向出弯方向，也可以轻踩刹车迅速结束你的漂移。

反馈设定——全方位的细腻反馈

拉力赛中，方向盘把车身与路况的信息反馈给驾驶者，这一点非常重要，也是驾驶乐趣的核心所在。笔者强烈推荐用方向盘或者Xbox360手柄来玩《尘埃》系列，或许你对键盘的快速点按操作已经炉火纯青，你开出的圈速一点都不比用方向盘或手柄的玩家差，但方向盘和Xbox360手柄那种细腻的信息反馈是键盘永远替代不了的。无论砂石地、土路、雪地或是公路，车身抓地力的强弱变化，路面的细微起伏信息这些都会真实而清晰地反应在玩家的手心。《尘埃》系列的反馈信息是全方位的，车辆的每一丝跳动和摇摆同时也会反应在画面和声音上，仔细体会这些信息反馈，然后细腻地控制速度，这就是驾驶乐趣的本质。

操控总结，驾驶乐趣的本质即在于人与车的无间交流

经常看各种车评的玩家一定知道，如果评论人要说某辆车驾驶乐趣无与伦比，一定会用“人车合一”这个形容词。驾驶者的每一个动作都会被车忠实地执行，不会忽视每一个细节。车辆的每一丝状态变化也会细腻地反馈给驾驶

者，不会隐瞒任何信息。人与车可以没有任何隔膜地交流，驾驶者仿佛在开不是车，更不是寂寞，而是自己身体的一部分。《尘埃》系列虽然简化了物理系统。降低了操控难度，但是人与车的交流却一分不少地保留了下来。游戏中任何时候车辆都会积极响应玩家的指令，不论是稳抓地面时还是漂移中，同时也会将路感毫无保留地反馈给玩家。谁说一定要100%真实的物理系统才能体现驾驶乐趣？Codemasters简化了物理与操控，却将驾驶乐趣一分不少地带给了玩家。

但是也不得不说一下笔者的担忧，从以前的《科林麦克雷》系列到现在的《尘埃》3部曲，Codemasters的游戏难度是逐代降低的，最新作《尘埃3》车身的重量感比上代明显降低，操控也过于稳健。不难看出Codemasters想进一步照顾更初级的玩家。虽然《尘埃3》依然整体上延续了Codemasters对操控处理的独到风格，但长此以往，笔者担心《尘埃》系列的挑战性与耐玩度会越来越低，最终沦为快餐游戏。

画面与音效——缔造最狂野地驾驶体验

好的赛车游戏光有优秀的操控是不够的，氛围的营造同样重要。CodeMasters的EGO引擎非常出色，从艳阳到降雪，从飞石到水花，从巍峨耸立的山石到随风摆动的花草，无一不体现着大自然的味道。驱车在这样的赛道上飞驰，与大自然最亲密的接触，这不正是拉力赛的精髓吗？而CodeMasters在音乐的选择上也一直是劲爆而富有力量感，其节奏与游戏融为一体，交相辉映。而对于轮胎与地面的摩擦声，在真实与悦耳之间，CodeMasters选择了后者，实际表现少了几分尖锐和刺耳，多了几分厚实与激情。《尘埃》系列赛道的设计同样非常出色，不同弯道的搭配合理，节奏爽快而不失挑战，风景更是美轮美奂。所有元素都只为一个目标服务——那就是缔造最狂野的驾驶体验。

比赛模式——博而不专

CodeMasters的赛车游戏，比赛模式一直是极其丰富的，很多人玩过Grid后对其模式的丰富程度惊叹不已，殊不知其前身《超级房车赛》系列在模式种类上更胜一筹。丰富的模式可以给玩家更多选择，很适合轻度赛车玩家，但博而不专也是CodeMasters最大的弊端所在。《尘埃》系列同样如此，《尘埃2》因为没有拿到WRC（世界拉力锦标赛）的授权，所以把重点放在各种美式风格的机车越野赛上，真正的拉力赛反而没有多少。《尘埃2》作为一款拉力赛游戏，没有福克斯，没有雪铁龙，却加入了宝马Z4等毫不相干的车辆，这不免让人当笑话看。CodeMasters可能是想取悦为数众多的宝马粉丝，但不得不说这些措施让CodeMasters在玩家心目中的专业性大大下降。还好《尘埃3》终于又拿到了WRC授权，并加入了福特嘉年华等新锐WRC战车。估计是受Ken Block的影响，《尘埃3》中加入了花式漂移（Ken Block是著名的花式漂移高手，在花式漂移界的影响力远大于其在拉力赛场的影响力，也是《尘埃》2代、3代的代言人），可以看出CodeMasters想吸引各种项目的赛车爱好者，但真正专精于某类比赛的资深赛车玩家肯定不会选择CodeMasters的作品——因为还不够专业，笔者衷心希望CodeMasters开发不同模式的比赛同时，进一步在单项比赛的专业性上下功夫。

总结

Codemasters之所以能在爽快与真实之间取得平衡，是因为它既通过感染力非常强的画面与音效等途径保留了轻度玩家喜欢的爽快节奏，同时虽然游戏操控的难度降低，但人车之间无间沟通的驾驶乐趣也被很好的保留了下来。没有以假乱真的物理引擎，也没有贴地飞行版的超高速度，没有繁杂的改装系统，也没有花哨的涂装系统，有的只是最纯粹的驾驶乐趣。而对于一款优秀的赛车游戏，有这些就足够了。

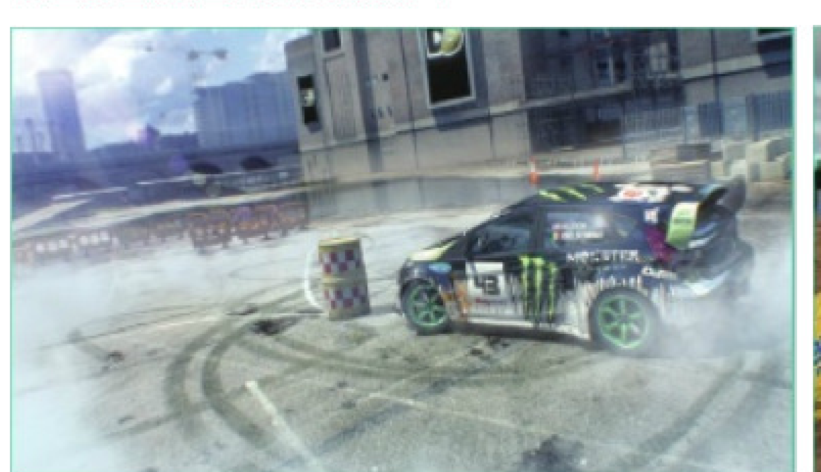


上图：《尘埃2》中浓厚的美国风格赛事占据过多篇幅，引起了传统拉力赛迷的不满

下左图：《尘埃3》中新加入的花式漂移

下中图：Ken Block，《尘埃》2、3代的代言人

下右图：虽然宝马粉丝众多，但Z4这种车实在不应该出现在拉力赛游戏中









屏幕后的“黑客帝国”

游戏和现实的心理层面分析

■天津 半神巫妖

前言

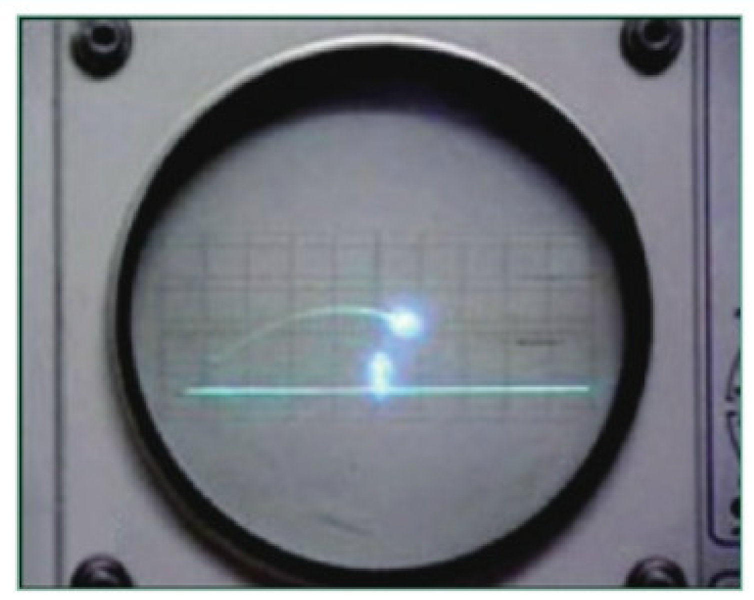
游戏，自从人类诞生之日起就在人们的生活中扮演着不可或缺的角色。起初的游戏只是为了在繁忙的工作之后为人们提供一个放松身心的休闲方式，但是随着科技的进步和人类社会如滚滚车轮般的前进，新诞生的电子游戏似乎又多了一层新的意义：超脱于现实世界外的虚拟世界的生活，可以看作是一种解脱，也可以看作是一种对现实世界中无法满足的情形的弥补。于是多少玩家开始迷离于现实和虚拟之间，下面笔者想尝试分析一下这两种世界中玩家的心理会出现什么样微妙的变化。

一、对现实世界的模拟与反叛

电子游戏，或者说“视频”形式的电子游戏诞生于1958年，物理学家威利·希金博特姆（Willy Higinbotham）常常被认为是第一个“视频”游戏的发明者。他为了提高参观纽约Brookhaven国家实验室游客的兴趣，在一台示波器上展示着一款“Tennis for Two”双人网球交互式游戏——这是世界上第一款视频游戏。一年后，他改进了这一发明，将其用15英寸监视器显示。历史从这一天开始改变了，从此人机交互的游戏方式开始深入人心并且普及，从孩子到成年人，都逐渐从中找到了乐趣。

半个世纪以来，随着电脑科技的发展，电子游戏也有如当今的世界一样飞速发展着，从16位的画面到32位，从2D到3D，从15英寸屏幕到55英寸显示器……游戏的内容也从体育到科幻、军事到冒险，多少大作层出不穷，考验着玩家的想像力。游戏的载体和形式也同样发生着变化：电脑、主机、街机、掌机，单机、对战、网络……变化的是科技，不变的确是游戏的唯一内涵：那就是对现实世界的模拟和反叛。

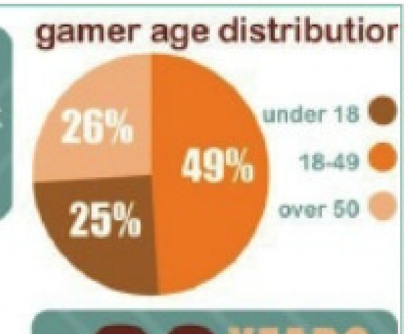
对现实世界的模拟很好解释，各种体育、军事类游戏都是一种模拟，无非是让玩家亲身体验自己在电视上才能看到并且无法参与其中的人生：谁都喜欢乔丹，但是谁也无法像乔丹那样打球，NBA类的体育游戏可以满足人们的这种扮演球星的感觉。而第一人称射击游戏则更直接：满足又想打仗又怕死的玩家们。但是大部分游戏则是企图对现实世界形成反叛。比如著名的策略游戏《文明》，熟悉历史的玩家肯定会对















上左图：世界上第一款视频游戏：Tennis for Two

上中图：《街头霸王》是无数玩家童年时代的精神寄托

上右图：随着体感游戏的诞生，电子游戏的未来之路越来越清晰了

下左图：从此图可以看出，平均年龄32的全体玩家群有40%是女性玩家

下右图：《命令与征服》的崛起被认为和当年的海湾战争有很大关系

自身所属文明的历史进程中的某些部分不满，而游戏则很好地提供给了玩家改变历史的机会。又或是恐怖类游戏，明知这世界上不可能有僵尸，恰恰给玩家提供一个“如果这世界有僵尸该如何”的虚拟体验。

于是，游戏的魔力开始展现出来。现代工业社会是一个繁忙而又规范的世界，大多数人每天朝九晚五地上班，很机械地过着千篇一律的生活，而游戏则完美地提供给这些玩家一个跳出固定生活圈子的机会。在游戏的世界里，你可以上天入地，你可以是一方大侠，可以在宇宙间驰骋，又或是成为一名主宰历史的伟人。乍听起来，和电影等艺术形式不同，游戏的可参与性赋予了玩家一种崭新的人生历程，似乎是一种现代社会人在精神上的调味剂，但是事情会如此简单么？

众所周知，玩家作为社会的一员，自身的性格特征会受到本人的遗传基因以及成长历程，甚至当前所处社会环境的影响：一个从政的公务员肯定会带有一定程度谨小慎微、谨言慎行的特点；而一个销售人员则不可能让自己陷入自闭症的困境之中。所以如此一来，玩家的性格特点就受到了现实世界的充分影响，但是如果我们把游戏的虚拟世界看成玩家的另一段人生，那么玩家的性格特点是否又会受到虚拟世界的影响呢？答案是一定的，玩家受暴力游戏的刺激而在现实世界中行凶的案例也不是没有过。那么我们是否可以说，长时间玩游戏的玩家的性格会受到双重世界的影响，而且又反过来影响着现实和虚拟两个世界中玩家的生活方式？仔细想来，这确实是一道值得研究的课题。

二、游戏外的你与游戏里的你

首先我们看看最简单的一种影响模式：现实中性格对游戏世界的影响。这种体验最明显会表现在角色扮演或者模拟类游戏形式上。从名称上我们就可以看出，角色扮演类游戏本身就是提供一个平台让玩家扮演一个角色，可以是幻想中的玩家自己，也可以是其他人。但是无论是扮演谁，都是企图在潜意识层面将玩家对待事物的看法和做法引入到游戏人物上，从而达到在另一段人生中活一次的目的和效果。而诸如《模拟人生》这样的从名字看就更加直白了，就是让玩家过上一种虚拟的人生。

既然游戏的目的是尽可能地让玩家在现实生活遇不到的场景中冒险，那么游戏制作者是否也希望玩家能以生活中自己并不会采用的人生态度来进行这段冒险呢？直白一些的游戏类似《神偷》或者《刺客信条》等，从职业上就注定会让大多数玩家平时根本不可能有类似游戏中的生活体验（当然，生活中真正的刺客估计也没时间玩游戏……），而不直白的类似《辐射》或者《质量效应》则从游戏背景上就彻底和真实生活剥离开了，因为全球核战和外星人混战迄今为止也没有出现过。虽然这几种人为的剥离，目的是让玩家以崭新的面貌体验新的人生，却似乎没有注意到一点——那就是人的本性，无论在任何情况下都会有所体现。



《模拟人生》将电子游戏这个虚拟世界对现实世界的模拟做到了一个新的高度

笔者一个朋友曾经在《博德之门》中游历时，



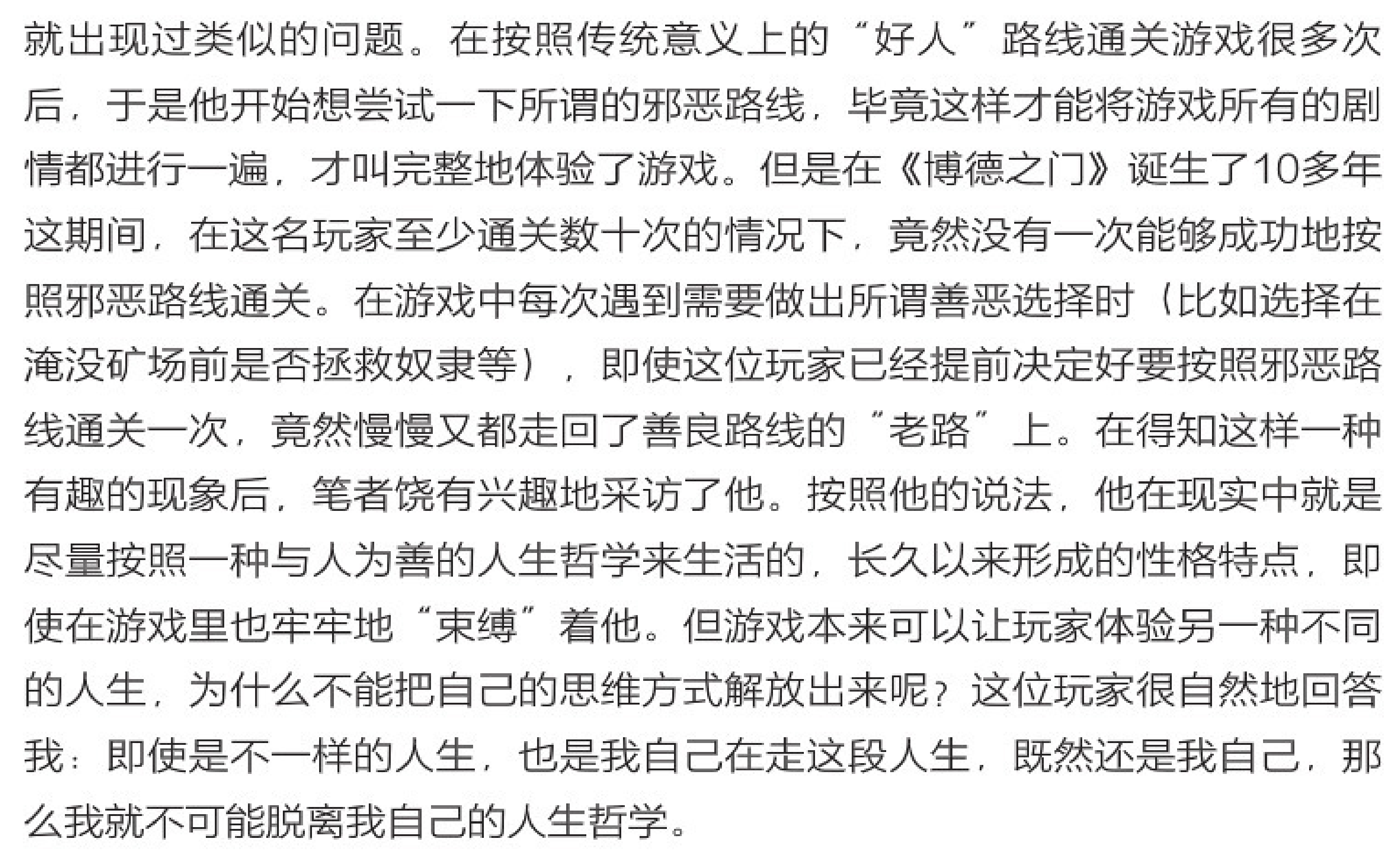




左图：《辐射》系列的背景被广泛认为具有很强的现实意义

右上图：与小说人物崔斯特在《博德之门》中相遇让两种艺术很好地契合在了一起

右下图：《上古卷轴》的高自由度让玩家的潜意识更好地表现了出来



就出现过类似的问题。在按照传统意义上的“好人”路线通关游戏很多次后，于是他开始想尝试一下所谓的邪恶路线，毕竟这样才能将游戏所有的剧情都进行一遍，才叫完整地体验了游戏。但是在《博德之门》诞生了10多年这期间，在这名玩家至少通关数十次的情况下，竟然没有一次能够成功地按照邪恶路线通关。在游戏中每次遇到需要做出所谓善恶选择时（比如选择在淹没矿场前是否拯救奴隶等），即使这位玩家已经提前决定好要按照邪恶路线通关一次，竟然慢慢又都走回了善良路线的“老路”上。在得知这样一种有趣的现象后，笔者饶有兴趣地采访了他。按照他的说法，他在现实中就是尽量按照一种与人为善的人生哲学来生活的，长久以来形成的性格特点，即使在游戏里也牢牢地“束缚”着他。但游戏本来可以让玩家体验另一种不同的人生，为什么不能把自己的思维方式解放出来呢？这位玩家很自然地回答我：即使是不一样的人生，也是我自己在走这段人生，既然还是我自己，那么我就不可能脱离我自己的人生哲学。

笔者想到了《无冬之夜》中悲剧女性NPC艾瑞贝斯的一句经典名言：“最终挥舞长剑的，仍是我们的双手……”其实即使不像笔者朋友的“执拗”程度，其他玩家在进行各种游戏体验时，也肯定会自然地将自己的人生态度代入到游戏之中。很难相信一个生活中信仰佛教，一过生日就去放生活鱼的玩家会在游戏中边屠杀无辜村名然后咧嘴哈哈狂笑；也很想像一个生活中玩世不恭、不知道起码社会规范的小混混会在游戏里扶老大娘过河……如此一来，我们是不是可以这么说，电子游戏其实并没有提供一种完全自由的人生体验，而只是改变了生活所处的舞台，玩家依旧会按照自己的处世态度去进行这段在不同舞台发生，但是又和现实脱离不开的虚拟人生呢？

这时候也许反驳之声就会出现了，很多玩家在玩类似《上古卷轴》这种高自由度角色扮演游戏时，无聊之时就开始屠城，将很多游戏中无辜市民NPC屠杀殆尽。那么按照我们前面的推断，难道就可以认定现实中这些玩家一定是杀人狂了吗？答案肯定是否定的，但是这并不能推翻我们前面的推论。在游戏中经常屠城或者干出一些出格事情的玩家，恰恰是他们身上隐藏着的阴暗面的反映：当很多玩家在生活中遇到长时间的压抑环境（比如不顺利的工作环境或者高压的家庭环境），就可能在游戏这个载体中突然爆发出来。这种负面因素的释放当然有助于缓解玩家的心理压力，但是确实也从另一个角度论证了我们前面的推理：人性中的特点会代入到游戏中，无论是正面因素，还是负面。

综上所述，现实中玩家的性格特点和行为准则，在没有刻意被抛弃的情况下（比如游戏强行安排玩家走哪一条路线，不然游戏无法进行下去的情况），肯定会显露在游戏中的种种选择之上。即使在游戏场景天马行空的情况下，屏幕后那个“黑客帝国”里，游走在枪林弹雨或者魔法光芒后的那个“尼奥”其实还是玩家自己的影子，无论那个影子是多么的不规则……

三、游戏里的你与游戏外的你

有阴就有阳。同样的，游戏中的体验也会不自觉地以一种“反作用力”来影响现实中玩家的性格和心理。玩家在现实中的性格特点来源只有两处：一是先天遗传性因素，遗传自父母及祖辈的性格；二就是后天在各种复杂的社会环境中形成的性格特性。那么我们是不是也可以如此认定：长时间的游戏，徜徉在游戏的虚拟社会中，也是一种对玩家性格的塑造呢？比如一个玩家从事警察这种职业，会造就他谨慎、敏感等等性格特点，那么如果一个不是警察的玩家却经常在游戏世

界中处于类似环境下（最简单的，比如扮演警察的游戏），会不会慢慢地塑造出同样谨慎、敏感的性格特点呢？

答案同样是肯定的，游戏作为虚拟世界的载体，在当今科技日新月异的情况下，已经不能再和几十年前“过家家”似的“小孩子玩意儿”划上等号了。且不说现今游戏产业全球几百亿美元的产值，也不说类似韩国电子游戏联赛的火爆，就说现在家家一台电脑或者游戏机的普及率，也让电子游戏取代了电视成为这一代人以及下一代的主流休闲方式。要知道，改革开放初期的电视节目对当时那一代人的生活影响巨大，现在的电子游戏其实就相当于当时的电视节目，对玩家的影响不但不可忽视，而且无比巨大。

如此一来，国外电子游戏的分级制的作用就很明显了：如果让玩家过早接触一些不符合他们年龄段的游戏内容，则很可能会引导玩家走上歧途。比如很多游戏中出现的成人因素（这已经成为最近几年游戏界的发展趋势），如果让未成年人过早接触，那么就会引发涉及到性方面的犯罪，这一点在最近几年的某款跳舞网游中已有体现。此外，在国外的媒体报道中有不少提到暴力游戏对年轻玩家的负面影响：1999年，美国两名青少年发动的校园枪击案造成13人死亡、23人受伤的惨剧，事后调查发现他们特别喜欢玩一种称作《世界末日》的射击游戏，且曾经模拟游戏的场景拍过一个视频，这个场景在不到一年之后就被他们在现实世界付诸实现了。无独有偶，2003年8月，中国河南省破获了一起特大系列抢劫案，一群不到20岁的年轻人半年多时间里在河南20多个县市作案60多起，媒体报道这些年轻人的犯罪诱因是大家耳熟能详的网络射击游戏《半条命》（之所以不用更正确的《反恐精英》这一名字，也许是大众媒体觉得《半条命》这个名字比《反恐精英》更能诱发青少年犯罪）。而著名的《侠盗猎车手Ⅳ》上市时直接在泰国引发了一起凶杀案：一辆出租车司机惨遭杀害，在警方的调查取证之后，人们惊讶地发现罪犯只是一位19岁的少年，当警方询问他的犯罪动机时，居然了解到少年仅仅是在玩过《侠盗猎车手Ⅳ》之后想要模仿游戏中的情景。这件事情直接导致《侠盗猎车手》系列游戏在泰国被查禁，但是犯罪所造成的伤害却已经无法弥补了……

由此看来，游戏制作商确实应该考虑到作为游戏主要消费者的年轻人在心理层面仍旧处于定型期的事实。良好的游戏氛围和内容有助于在这个特定时期内让玩家的性格特点和心理素质走上平和的道路。抛开暴力、犯罪等这种极端但其实并不多见的游戏内容，即使是很平常的游戏虚拟世界体验也会影响玩家在现实中的性格特点和处事方式。笔者认识一个女生，她并没有玩过很多的游戏，只是一直以来执迷于穿插了很多爱情桥段的国产角色扮演游戏。但是最终的结果是她在处理现实生活中的感情问题时幼稚得可笑，经常说出诸如“殉情”“我要孤独终老等他”这一类的只有在言情小说中才能看到的话。其实这和她长期接触这类游戏很有关系，游戏中的那些“风花雪月”其实只是一种美好的幻想，但是长期不接触真实的感情而只接触游戏的她，很容易误认为现实世界中也是同样一种爱情模式：没有柴米油盐，只有海誓山盟、俊男美女……这种受游戏中的虚拟世界潜移默化影响而让自己身心受损的现象，也是一种虚拟世界对现实生活捅了一把“软刀子”的表现，也同样值得玩家警醒。

因此，游戏的分级制其实是势在必行的。而最重要的，还是游戏制作商的良心：认真负责地对待游戏中的每一句台词，每一个人物，从善从真地引导玩家。这是每个游戏业内人士最起码也是最该秉承的一种态度。

左图：《魔兽世界》有可能成为新一代人对于童年最主要的回忆

右上图：国产角色扮演游戏中的爱情桥段虽然凄美，但是并不能用来指引现实

右中图：就是这样的游戏情节在泰国引发了出租车抢劫案件

右下图：美日等电子游戏发达国家的分级制很完善









四、游戏里与游戏外，你活在哪个世界?

除了以上这两种心理层面的交互影响，还存在其他的方式么？那么我们就有必要研究一些特例情况了。在大多数情况下，玩家选择玩游戏的理由有很多：最简单的有如休闲、放松，又或者是对某一类型游戏的偏爱。很多玩家的入门游戏都是跟现实生活中的其他爱好相关的，比如《星球大战》的影迷会喜欢《星球大战》的相关游戏，因此球迷、影迷开始转变成了游戏迷。还有一种情况也是不可忽视的，那就是把游戏世界作为对现实世界不满后的逃避和解脱。这种情况较容易出现在学生玩家身上，在中国的教育体制背景下（上学是必经之路，而上学期间成功与否几乎完全取决于学习成绩），学习成绩不好的学生几乎可以说在这一时间段的人生是失败的。毕竟成年人工作不成功还可以换，家庭不幸福还可以重新组建，而学生基本只有上学这一条路可以走，而学习成绩是衡量这十多年人生是否成功的核心标准。教育体制改革并不是今天笔者的主题，但是今年高考参考人数再创新低也证明了这种体制的部分缺陷。当在现实中身处逆境却又无法摆脱大环境，那么只有在虚拟中寻求安慰和自尊了。人类作为高级动物，骨子里的竞争意识是永远也不能抹杀掉的，现实中的大环境如果不能让自己体现出价值和竞争力，而游戏这个虚拟的世界又能做到的话，那么大量的学生迷恋《魔兽世界》则是很正常的现象了。

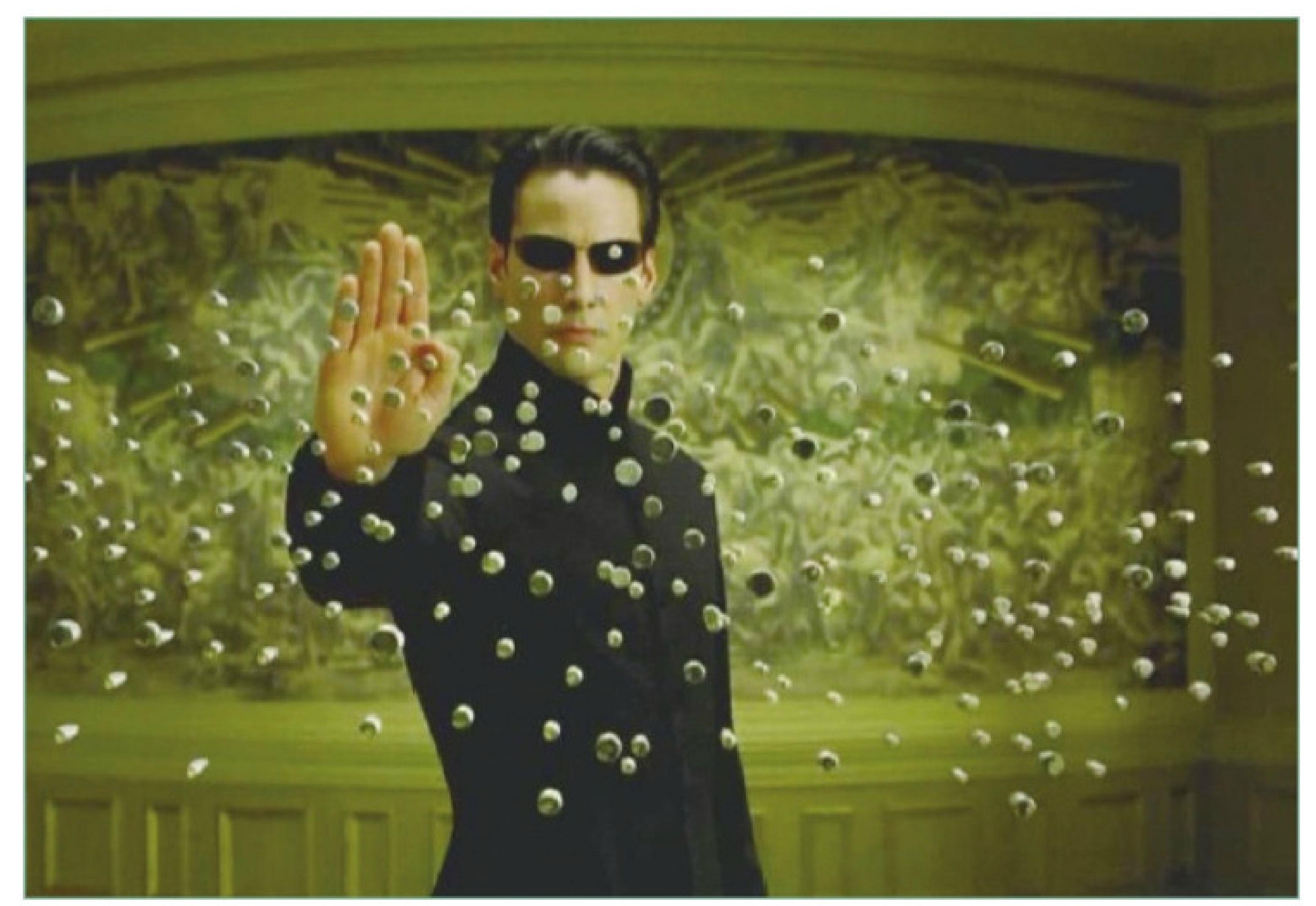
这样一来，很多玩家就会陷入到和前面两个心理影响方式截然不同的情况中去：虚拟和现实相互交替，无法分清。部分玩家甚至会出现下意识地把虚拟的游戏世界作为自己的“真实生活”，而现实世界则其实是一种“虚拟”的情况。很多住在宿舍的学生玩家每天浑浑噩噩地起床，然后打开电脑玩网游，中午胡乱吃点方便面，夜里玩到眼睛睁不开后倒头便睡，为的是明天继续玩。这种生活状态并不是偶然出现，也并不是简简单单一句“迷恋游戏”可以解释的了的。现实中的无奈和痛苦确实因为这种生活方式而被遗忘，伤痕被抚平，甚至在游戏中他们找到了自己久违的自尊和成就感。

在这方面，我们不禁要佩服一下游戏的制作者，其实大部分游戏制作商其实是很“配合”地在主动营造着这种可以让玩家“疗伤”的虚拟氛围的。看看现今主流的游戏方式吧，无论是打怪升级还是角色扮演中的恋爱场景，都是在潜意识层面用一种相对现实世界比较简单的方式在体现着“竞争”这个词。说得直白一些，那就是如果你们玩家在现实中有种种不如意，而你们又无法解决，那么来玩游戏吧，这里面有同样的竞争，但是却简单得多，会让你们痛痛快快地当一次赢家！

这是一种阴谋吗？是笔者在主观臆断吗？笔者举一个看似不相关的小例子：1998年问世的角色扮演游戏《博德之门》是以相当复杂困难的战斗系统著称的，而10年后问世的号称“《博德之门》继承者”的《龙腾世纪》的战斗系统却大大简化了。原因有很多，你可以说是现代玩家没时间和精力研究过于困难复杂的战斗系统，但是我是不是也可以用自己的观点来理解：既然游戏是作为一种让玩家轻松当强者为目的的麻醉剂存在的，那么为什么还要在战斗上难为玩家呢？到此我们就明白了，多少所谓的游戏沉迷者其实沉迷的并不是游戏本身，而是那种轻松获胜的感觉呀。

在这里笔者也想向那些致力于治疗网瘾的专家、被孩子过度沉迷游戏困扰的家长呼吁：要想让孩子从游戏沉迷中解脱出来，首先要做的并不是机械地切断他们和游戏虚拟世界的联系，因为那样更容易让他们失去唯一一块还保有自尊的阵地，对他们的人生成长并不利。首先要做的是让他们在现实世界中同样有获得成功的条件，慢慢地让他们把自己的竞争性和自尊心从虚拟中转移回现实中来。如果他们能在现实中找到自己存在的价值，能得到自己应得的尊重和成功，谁还会沉迷于那方寸之间的屏幕后的“黑客帝国”中呢？

当然，我们也不必悲观地看待游戏带给人类社会的种种影响。电子游戏毕竟是一种新兴的娱乐方式，在蓬勃的发展中，就好像经历百年后去芜存真的电影业一样，电子游戏也在逐渐治愈着一些与生俱来的负面因素。而玩家逐渐成熟的心态也对应地影响着整个游戏产业的发展：防沉迷系统的出现、良性电子游戏竞赛的开展等等都在完善着这一朝





左图：虚拟世界和现实世界有时候只有一个屏幕的距离

右图：足球游戏的飞速发展让电子游戏扩大了在球迷中的影响力

阳产业。而最重要的，其实还是玩家自己的选择。笔者身边就存在着很多能很好地分清虚拟和现实世界的玩家，甚至他们在经历了十多年游戏历程后还能达到更高的一种境界：那就是通过虚拟世界来学习到新的东西，通过虚拟世界来锻炼自己在现实中的种种能力。

笔者曾遇到一个玩家，此人具有一个成功人士所应该具备的大部分优点，同时也具有一个中国人常有的缺点：缺乏团队精神。从上学时候就喜欢独来独往，不愿意参与同学间的集体活动，自闭、孤僻。要知道，当今社会里无论是公司还是国家机关，团队合作十分重要，在工作中互相配合、协作，才是一个企业做大做强、一个机关井井有条的必要条件。然而没过几年，笔者再次见到这位玩家时，他令人惊讶地变成了一个言谈举止落落大方、积极参与团队协作并且十分成功的企业白领了。这让笔者很是惊讶，是什么在短短几年里改变了他十几年所养成的性格缺陷呢？他的回答也出乎意料——不是什么心理医生，而是电子游戏。

大学后两年的他因为学业优秀而有了更多的课余时间，很自然地在宿舍里玩起了电子游戏。令他没想到的是，在他喜欢的第一人称射击游戏中团队协作竟是如此的重要：一队士兵去完成任务，玩家只是其中一员，只有整个小队整体的配合完美才能圆满完成任务而不损失士兵。在枪林弹雨中，他要么是一次次孤胆英雄般冲入战场然后很快因为失去队友支援而中弹；要么就是不懂支援队友而导致任务经常失败。在这些惨痛的教训中，他逐渐开始意识到了要想有所作为，就必须要把自己放入整体之中，发挥自己优势的同时还要做到和同事通力合作。经过两年的电子游戏的熏陶和锻炼，已经学会在枪炮中通过合作而达到游刃有余的他，再迈入社会自然也就是小菜一碟了。



讲究团队合作的第一人称射击游戏有助于培养玩家的合作精神



像《无冬之夜》这种系统复杂的游戏并不是发展的大趋势

在笔者看来，他是幸运的，在现实生活中没遇到良师益友却在虚拟世界中找到了，并且将他的性格特点做了弥补和规范。由此而见，电子游戏并不是什么人口中的所谓“精神鸦片”，而是一个可以利用的“虚拟教师”。当然，要想认清这个“教师”的真面目并且引导玩家进入她的“教室”，则需要很大的智慧。并不是每个家长都能认识到已经无法脱离电子游戏的孩子其实可以换一种思维方式来对待：既然无法脱离，那还不如就在游戏中教育他们。体育竞技游戏能够很好地培养玩家的竞争意识和团队精神；模拟经营类游戏能够培养玩家的经营头脑和精打细算的生活习惯；甚至战争游戏也能让玩家认识到战争的残酷性和和平的重要性。有时候换个角度看问题并不是件坏事，每个人都在接受着这样那样的信息，重点不在于信息是什么，而在于我们自己是不是能选择接受正确的而摈弃错误的……

结语

电子游戏的虚拟世界就像是电影《黑客帝国》中的“矩阵”世界，无数玩家将自己的真身留在现实中而将精神投射进去：其中有人扮演的还是自己；有人被另一个自己扮演；有人忘记了自己还有个“真身”，还有人通过这个“矩阵”达到了“天人合一”……不管怎么说，随着科技的发展，人类再也不能不正视电子游戏在社会范畴内的巨大影响了。每一门艺术都有区别于其他艺术形态的显著特点，电子游戏的最大特征就是参与。它赋予欣赏者（玩者）的参与感要远远超出以往任何一门艺术，因为它使玩者跳出了第三方旁观者的身份限制，能够真正融入作品中。这种有史以来各种艺术中最大的参与性让玩家的性格产生了截然不同的两种存在环境：虚拟和现实。怎样处理二者的关系也必将随着“第九艺术”的蓬勃壮大而逐渐成为又一社会问题。



作为第九艺术的电子游戏同样不逊于她的八位前辈

当尼奥在“矩阵”中任意翱翔于青黑色的天空之上时，谁又能知道在阴冷的船舱中插在脑后的那根管子会有这么大的魔力？同样，当数以万计的玩家坐在屏幕前畅游于那虚拟的魔幻游戏世界中的时候，随着那鼠标的一下下摆动所带来的不仅仅是砍杀的快感，随之而来的，应该还有现实和虚拟之间那层不可见薄纱的轻轻摇曳……P



异域独行者 Loner

■ 天津 陆震

Loner，韩国人口中的“戴逸桑苏”，最早进入我们的视线是在2010年中国国内诸多《星际争霸Ⅱ》邀请赛上。在几届比赛中，他以人族新秀的身份接连战胜PJ、legend、F91、Backham等星际巨星，一举成名；更是在StarsWar中国区预选赛与xiaoT上演了广日持久的人神大战，并凭借其出众的意识、大局观及微操作成功翻盘，以核弹华丽地终结了比赛。取得瞩目成绩后，Loner将目光放在了大洋彼岸的韩国。此时正值GSL第一赛季成功举办，韩国云集了一大批世界“星际2”顶尖高手。这对于急切渴望提高自身水平，走职业选手道路的Loner无疑是一大契机。跨国参加比赛所必须面对的语言、生活、训练等非技术因素的阻隔，让大多向往电竞圣地的选手止步不前，却无法阻拦19岁的Loner追逐梦想的脚步。2010年10月，Loner与教练Edison、队友Luffy远赴南韩参加GSL第二赛季的比赛，在几乎没有常规训练的情况下，Loner顺利通过预选，成为中国进入GSL正赛的第一人。在接连战胜韩国神族、虫族高手后，他遭遇久负盛名的“人族皇帝”SlayersBoxer，止步16。虽然略显遗憾，但已让韩国乃至世界对中国“星际2”刮目相看。10月底，在GSL比赛间隙，Loner受邀参加了暴雪精英赛——这一“星际2”推出后的首个世界性大赛。中国比赛中Loner表现出色，先后击败Huk（加拿大）、Sen（中国台湾）、NEXGenius（韩国）等名将挺进决赛，由于实力及状态差距，Loner在决赛面对从败者组杀回来的Genius时，以0:4惨遭横扫，屈居亚军。尽管Loner的打法遭到国内许多职业选手以及电竞评论员的诟病，但世界亚军，尤其是在《星际争霸Ⅱ》在大陆没有上市的背景下，让人不由为之感到自豪。之后的一段时间，Loner的状态似乎有所下滑，GSL第三赛季折戟预选赛，第四赛季及第五赛季的A级联赛中均在前两轮遭到淘汰。Loner也将参赛重点逐渐由韩国转移到国内，并取得了一系列出色的成绩。经历过残酷韩国联赛的[illegible]ner的风格愈发稳重。时至今日，他依然是中国最强的人组选手。

Loner在打法上风格鲜明，擅长在前期通过骚扰牵制扩张2矿，在中期以一波凶悍的压制取得胜利。其完善的流程、流畅的节奏，值得所有人族玩家学习，对于神族与虫族玩家亦不乏可取之处。下面带来的便是Loner的几场精彩对决。

第一局Loner的对手为同样来自电竞豪门WE的虫族小将WE.Revtime.Prime（WE2012预备队队员），

比赛在萨尔纳加的洞穴（Xel'Naga Caverns）上展开，人族WE.Loner诞生在地图1点钟方向，虫族选手WE.Revtime出生在7点。Loner选择了单兵营科技流的打法，在13人口时便早早放下了气矿**（如图1）**。虫族则采用



图1

了较为传统的14农民开矿战术，谋求经济发展。双方在前期的这一选择也决定了中期二人的攻守角色。

虫族开出2矿后，派出自己的侦察农民。得益于Loner奔放的建筑摆放，工蜂轻松地进入了人族基地，探得人族早早放下气矿这一重要信息，此处Loner本有机会通过甩机枪操作消灭掉这个侦察农民，但可能是忙于经济发展，工

蜂竟与新生产出的枪兵擦身而过，反被虫族封掉了另一个气矿（**如图2**）。由于两个枪兵的火力不足以打掉建造中的气矿，虫族便利用建造，待快要完成时迅速取消，再建造的操作封住人族2气，极力拖延人族科技速度。

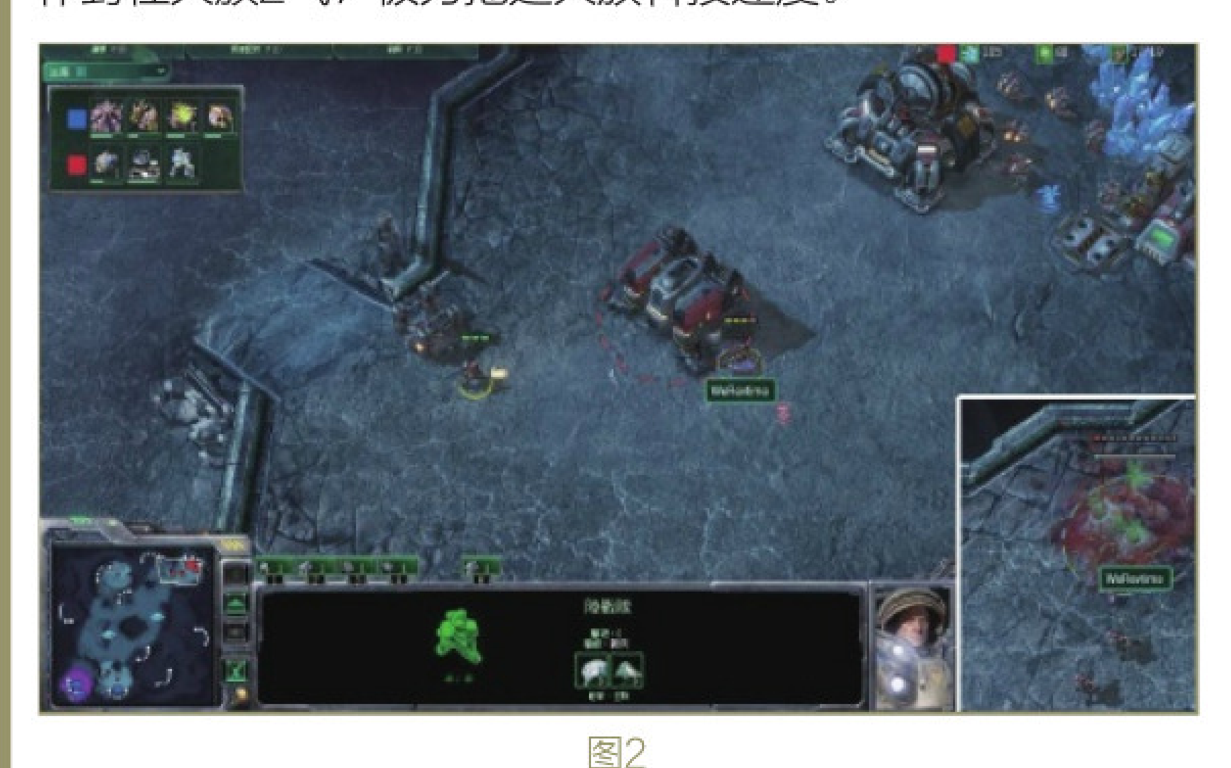


图2

虫族在前期追求经济的同时，也不敢怠慢科技，在16人口时放下了自己的气矿，并在血池建造完成的第一时间提升了狗速。而Revtime在初期只生产了两条小狗，分别用于追杀人族的农民以及侦察对手的动向。Loner则在生产出两个机枪用于攻击对手建造在自己家里的气矿的同时，建造了重工厂并在兵营旁放下了双倍附件。待附件竣工后，兵营飞起，将双倍附件让给了重工，人族速出火车压制的战术终于浮上水面。拥有两台喷火车后，Loner拉出农民准备开分基地，却被早早在附近待命的小狗追杀。不得已Loner只得派出火车清除了这两条长期游荡在地图上的小狗，而这一会儿的功夫，却给了虫族充足的应对时间。估摸着火车快到了，Revtime把分矿的所有工蜂拉到了主矿，并用王虫肥硕的身躯堵住了通往主矿的斜坡（**如图3**）。



图3

利用这一决策，虫族避开了狗速提升完成前应对高机动性喷火车的空窗期，将损失降到了最小。而Loner由于在火车出门骚扰的同时放下了2矿，虽然这次突袭未能有所斩获，但在局面上也未落后太多。在生产出4辆喷火车后，Loner用兵营建造科技附件，再次将其与重工交换位置，开始生产坦克并提升坦克攻城模式；又在自己40人口时补下了第2及第3个兵营，另外还在分矿补下一个地堡，防范虫族随时可能到来的突袭。与此同时，人族前线的喷火车与虫族暴出的提速狗纠缠在一起，虽然提速狗的机动性略好于火车，但忌惮于喷火车的溅射攻击以及对轻甲单位的攻击加成，却也只能在菌毯上徘徊游走，不敢上前。虫族利用牵制的这段时间提升了自己的2级基地，随后摆下了蟑螂巢，为将来的正面作战做准备。在不断的拉扯过程中，Loner趁虫族一个不留神，4辆火车切入虫族分基地，杀死了大量工蜂，并在小狗的包夹中全身而退。 虫族在2本完成之后，升级了蟑螂的移动速度并放下了毒爆虫巢。考虑到人族科技很快，Revtime并未使用成型相对较慢的主流两矿飞龙+毒暴战术，转而采取了以陆军为主的兵种搭配。果然，8分半钟，人族积攒到80多人口的枪兵坦克部队便声势浩大地向着虫族基地进发了，这支部队还携有人族最早生产的那4部火车，4台喷火车的kills总数竟然达到了24之多（**如图4**）！（虫族血泪史……）反观虫族这边，由于受到人族速科技的不断压制，间或地农民还被切入的火车烧死，双矿开局人口却只有84，竟反落后人族4人口，兵力构成为10个蟑螂，7个毒暴及两个女王，形势不容乐观。



图4

战斗在虫族分矿爆发。人族分批架起坦克，调遣高机动性的机枪火车突前压制。Revtime此刻展现出极高的应对水准，他并没有选择一股脑地冲击人族的前线阵地，而是先将主力迅速上拉，由左至右冲向人族机动部队与坦克阵地的结合部，人族靠前的坦克转瞬间便被蟑螂消灭，而靠前的蟑螂也吸收了人族几乎全部伤害，同时，毒暴虫沿着分基地延伸出的菌毯，凭借菌毯提供的机动性加成得以短时间内贴近机枪群，虽然Loner第一时间将部队后撤，还是付出了大半主力的惨痛代价。虫族临危不乱，一系列间接的操作轻松化解人族的强力压制，令人叹为观止（**如图5、图6**）。

抵挡住人族第一波进攻后，虫族集中火力打掉分基地旁的中立建筑，意图扩张3矿，而人族由于在前次接触中损失了近乎全部主力，此刻窝在分矿不断积攒力量，酝酿下



图5



图6

一波进攻，并用余下的资源建造了自己第3个基地，这个基地的位置恰与兵营形成建筑学，进一步缩小了人族分矿路口，构建出利于防守的地形（**如图7**）。



图7

在拥有120人口的半机械化部队后，人族再次出门，目的很明确，便是要在虫族飞龙成型前予以对手重创，此时Loner已经有了医疗运输机，于是在正面强攻之余，人族分出1架运输机带5个枪兵沿着地图边缘悄悄迂回，想配合正面进攻在虫族后方矿区制造些混乱，却不想在地图右下角撞见了躲在角落里变毒爆虫的虫族主力，于是有了以下充满戏剧性的一幕，人族看到变形中的毒暴，投下机枪凭借高地造成的虫族视野盲区攻击虫族。虫族被打了个激灵，调头向高地冲来。只见机枪往运输机里一坐，又转投到高地下方白打剩下的变身毒暴，待虫族冲下坡时，人族的主力已然行进到3矿路口处了（**如图8**）。



图8

此时虫族若要转换攻击角度，就必须绕一个巨大的圈子，那时不仅3矿必然难得保全，坦克恐怕早已架在2矿路口了，于是虫族犹豫片刻，决定从人族前线阵地的后方进攻，却不料掉入了Loner设下的埋伏圈。Loner在靠近斜坡后便分批架起了坦克，派遣大量的枪兵突前攻击虫族的分基地，而让自己的运输机和少量枪兵躲在高地上方。当虫族从后部冲阵时，突前的大部机枪一针兴奋剂迅速回拉，隔着悬崖攻击行进中的虫族，躲在高地上方的机枪则起到了掩护坦克牵制敌军的重任。这一变动让原本绕后攻击的虫族转瞬间变成了人族半机械化部队的活靶子，完全暴露在人族强大的火力之下，而原本用于克制机枪的毒暴虫更是连贴近机枪大队的机会都没有。Loner一招瓮中捉鳖，牢牢抓住了比赛的主动权。

一番鏖战后，虫族主力损失殆尽。Loner虽然残余了少量机枪，但都处于贫血状态。考虑到虫族强大的补给能力，何况此次压制虫族扩张的战略目的已经达成，人族选择了后撤，汇合后续部队顺势在地图中央扩张出自己的3矿。此时虫族虽然拥有了少量飞龙，但由于扩张受阻，长期处于两矿运作，面对同样的两矿的人族备感乏力。在积蓄了大队兵力，3矿顺利运作后，Loner再次进攻虫族的3矿。虫族选择大迂回抄后，无奈此时双方兵力差距悬殊，纵使虫族使出浑身解数，也只得吞下失利的苦果（**如图9**）。



图9

纵观整场比赛，Loner利用速科技出喷火车意图压制虫族，虫族在出色的防住对手的袭击后，过分自信于自己的提速狗操作，被人族击杀了大量单位。虽然其后的第一波交火虫族以少胜多，打了一场精彩的防守战，却由于人族每每在虫族扩张的关键时刻予以压制，并合理利用地形使虫族救援部队犹如飞蛾扑火。在不断的攻守、消耗中，没有经济优势的虫族渐渐处于下风，力战不支。Loner所表现出对比赛节奏的掌握，无论压制或是攻守转换，都显得游刃有余，堪称TvZ教科书。由于地图原因，虫族并没有采取LosirA式的速3矿慢科技的经济流战法，而由于点位较近，飞龙流的真空期较长，如何在萨尔纳加的洞穴上应对人族的半机械化推进，成为摆在所有虫族玩家面前的一大课题。

第二局Loner的对手更加大牌，那便是玉树临风、风流倜傥，14岁击败世界冠军，19岁享有兽王美誉，更是被称为“天才少年”，来自豪门Nv俱乐部的xiaoT。xiaoT转型“星际2”后风采不减当年，长期盘踞韩服前20，又在国内一系列赛事中夺魁，大有打遍中原无敌手的霸气。当本土“兽王”遭遇留韩归来的Loner，精彩怎容错过！

比赛在破碎的神庙（前LT）上进行，前期Loner采用经济流开局，直到自己14人口时才派出农民探路，同时单

兵营不断出产枪兵，在21人口时攒够了400块放下基地，紧接着迅速造下自己的两个气矿，稳妥起见，还在主矿高地路口补下一个地堡。分基地升级行星指挥中心之时，Loner补下了第2个兵营和重工厂。而他的对手xiaoT，在初期正常开局的基础之上，正酝酿着一个巨大的阴谋。神族在远离人族的3点主矿处偷偷放下一个水晶，接着又造下暮光议会，隐刀之心昭然若揭（**如图10**）。



图10

双方在中前期并无正面接触，只是追猎者利用射程和机动性方面的优势点杀了两个机枪。而Loner偷偷潜入神族基地的运输机，也在xiaoT完备的预警下颗粒无收。度过略显沉闷的前期后，比赛的节奏陡然紧张起来，xiaoT开始实施其蓄谋已久的突袭，先是在正面传来一个隐刀，配合追猎牵制人族主力，随后又利用观察者开视野，在人族后方连续传送隐刀，华丽的双线攻防战就此拉开序幕（**如图11**）。



图11

虽然Loner拥有很强的危机意识，早早地生产渡鸦防范神族的隐刀突袭，但主分矿同时遭到袭击，不时还有追猎跳上来点杀单位，让Loner的基地顿时陷入一团混乱。



图12

（**如图12**）

Loner在关键时刻保有清醒的意识，先将农民与大部队汇集在一起，避免落单；又操控渡鸦带领掠夺者清理主矿的威胁，同时让坦克及部分掠夺去分矿，配合雷达赶走了那里的隐刀和追猎，稍后又腾出手，打掉了位于自己主矿高地下方那个关键的水晶，从而彻底解除了主矿之忧。但即使如此应对，这次突袭还是让人族损失了大量scv，战后农民数只有可怜的26个，尚不及神族一半。而神族这边，由于投资大量的兵力进行骚扰，使得xiaoT的正面兵力捉襟见肘，仅有少量追猎和两个隐刀，神族的主动进攻反而变成了骑虎难下。不得已只能再次利用闪烁追猎牵制。Loner敏锐地意识到了神族兵力的空虚，操纵自己的大部队不顾追猎骚扰，直接杀向神族主矿，神族眼见正面难以抵挡人族，选择换家，却忽视了人族建筑可以飞的特性，xiaoT拆着拆着，意识到自己可能永远拆不赢，转念准备击杀人族唯一的反隐单位——渡鸦。Loner怎会给他机会，两个精髓的定点无人防御机吸收了追猎几乎全部的输出，让神族付出大量追猎也未能得逞（**图13**）。最终神族空有大量钱和气，但无奈科技建筑被拆，加上人族正面来势汹汹难以抵挡，只得投子认负，Loner获胜！



图13

整场比赛xiaoT为我们带来了华丽的多线进攻，却由于Lone2矿后连续补下的两个气矿，让人族的中期有大量气体资源迅速攀升出渡鸦科技，让神族的全盘计划功亏一篑，吞下“巨大优势不胜”的苦果。xiaoT在中期拥有大量水晶可以生产狂战士以充实自己的正面战力，两矿四气矿即使转型闪电也绰绰有余，但前线骚扰取得的累累战功诱使xiaoT把过多的资源用于生产隐刀和扩张经济上，给了Loner绝地反击的机会。后期Loner对于自己渡鸦的走位及定点防御机的释放，则直接宣判了神族的败亡。

通过两盘分别对抗虫族与神族的精彩比赛，Loner鲜明的战术特点呈现在我们眼前，便是善抓Timming，总是在对手最脆弱的时候予以致命一击，在这种针对性很强的一波波攻击下，守备方轻则错失发展良机，重则就此一蹶不振，一个失误便有可能失去比赛。这份犀利背后，是Loner为此付出的大量练习与思考。而勤奋与钻研，正是任何事物要取得成功的不二法门。

Loner，一个奋战在异国他乡的独行者，一个敢于追逐梦想的懵懂青年，怀揣着万千粉丝的支持，一步步迈向世界之巅，虽独行，不孤单。P



暴力，请先走开

■新疆 王昊奕

每天浏览百度游戏频道，关于网络游戏行业的新闻还是那么热闹。不管是社交游戏、网页游戏或是手机网游，总有数不清的新游戏上线运营，不然就是忙着内测、封测、准公测、公测，再者就是各种华丽的资料片名称和运营活动策划们不知死了多少脑细胞才想出来的线上线下活动。业内巨头们也没有闲着，不是今天玩玩资本运作，就是明天搞搞股权转让、收购、布局海外，政治管理层和资本市场都是异常忙碌。不过说到底这也是游戏行业内部的事务，除了相关的游戏从业者和数量庞大的玩家外，基本上没有多少人会受到影响。广大玩家所关心就只是游戏本身的玩法、系统、趣味等等内容，政策和资本运作更只是投资方、游戏巨头们所关心的内容，范围总是有限的。但是一旦网络游戏的新闻沾染到了哪怕是丁点的暴力和色情字眼，这时这个新闻就不再是游戏业内部的新闻了，它总会引发或大或小的一场社会争论，于是“砖家”“叫兽”纷纷粉墨登场，发出一些或引人深思或被冠以脑残的言论，变成全社会的事情了。



号称自己是“暴力美学”的网游——《泰坦时代》

虽然对于许多“砖家”“叫兽”的脑残言论并不用放在心上，但是网络游戏中的暴力因素过多却是个不争的事实，这对广大的玩家尤其是充当玩家主体的青少年群体的成长产生的不利影响也是极其严重的，报纸和网络上时不时出现的一些青少年犯罪的案例就是这种不利影响的直接后果。

暴力网游的现状和特点

自从“时间免费，道具收费”模式成为了现阶段网络游戏的主流收费模式之后，几乎所有的大型多人在线角色扮演类游戏、第一人称视角射击游戏以及音乐类、竞速类游戏都采取了此类收费方式。

而有关这种收费方式的争论就一直没有停息过，主要是由于这种被冠以“免费模式”的收费制度在实际执行中造成了玩家比“不免费”的点卡收费游戏中还要高昂的花费，究其原因还是大多数“免费游戏”在设计中过分强调了PK系统的存在，通过PK系统来促进玩家的升级和竞争，最终达到刺激玩家在官方道具商城中购买现金道具来获得“高人一等”的快感，提升运营商的实际收益，在运营商方面来说十分推崇这种收费方式，不同于点卡时间收费方式，免费游戏的在线人数并不能给运营商带来实际的收益，所以运营商只能想方设法提高玩家的ARPU值（单人平均消费额），这种收费方式在音乐类或者竞速类游戏中所造成的结果不过是外观漂亮与否或者速度快慢，但在大型多人在线角色扮演类游戏、横版过关类游戏和第一人称视角射击游戏就是赤裸裸的暴力了。

长期沉浸在这种氛围的游戏中，会让玩家越来越习惯于暴力，在游戏中的PK会造成玩家的争强好胜心态越来越严重，而在游戏世界中为了满足这种争强好胜心态的方式就是暴力，更强的装备、更强的道具、更高等级的技能，慢慢地玩家对虚拟世界的暴力习以为常，对现实世界中的暴力也开始麻木不仁，而这些对正处于成长期的青少年影响尤为严重，他们的世界观和价值观都会受到扭曲，“暴力至上”的解决问题方式一旦深入人心，对整个社会的正常发展都将造成不可挽回的损害。

而目前我国的网络游戏中，80%的网络游戏包含暴力内容，大部分知名的网络游戏都非常暴力。网络游戏的暴力化趋势愈演愈烈，至于网络游戏的娱乐属性已经逐渐被淡化，所具有的教育性质甚至荡然无存，暴力因素已经将玩家的“口味”变得越来越重，要获得更大的快感，除非获得更刺激的暴力游戏体验。

而这种状况不仅发生在客户端PC网游，在网页游戏和手机网游方面也是如此。手机网游与客户端PC网游类似，只是由于其硬件平台的限制，在表现力上不如PC上将暴力表现得淋漓尽致，当技术上的瓶颈被突破后，按照目前的发展趋势，手机网游的暴力因素达到PC网游水平也是指日可待的事情。

而网页游戏作为网络游戏的重要分支，在主流客户端网游陷入低迷的近几年中表现可圈可点，日益精良的技术，越走越宽的网速，使得无端网页游戏与有端游戏之间的游戏体验差距迅速缩小，方兴未艾的社交游戏的进驻更促进了网页游戏的发展。现在的网页游戏正像一块干燥的海绵，疯狂吸收着外界的影响。未来会走出什么结果，谁都无法预料。

非常值得关注的是，尽管现阶段的网页游戏主打休闲，尽管目前的战争策略网游对于战斗过程不过是一对数据和一个建立在数据之上的结果，可云技术的出现，多平台网游技术难题一步步被攻克，无端和有端游戏的差距还会那样泾渭分明吗？网页游戏不会出现那种刀光剑影、血肉横飞的场面吗？答案是很可能会。

暂时先抛弃对未来的猜测，哪怕是有很大依据的推测，来看看现阶段网络暴力游戏在我国的发展呈现出的3个特点。

1.付费用户增长。随着网络游戏产业的多元化、平台不断增多以及用户群体的不断拓展，市场规模也有了从质到量的根本性增长。玩家数量增长和付费意愿提升驱动网络暴力游戏市场规模高速增长。经过十多年的发展，最初的一代以70后为主的玩家已经成为社会主流，其消费能力已经比数年前有了质的飞跃，同时因为他们也是伴随着网络游戏成长的一代，在



主要为PK服务的道具商城


暴力网游是青少年暴力活动的诱因之一



手机网游战斗效果也越来越华丽


游戏中的血肉横飞

进入成年后游戏的意愿并不会有所削弱，这就使得付费用户比例在未来的一段时间还会继续保持增长态势，虽然2010年网游整体市场的增速有所放缓，但仍将处于明显增长的状态，而且付费玩家在网游上的花费也在上升。

2.暴力程度不断升级，网络游戏的攻击性不断提高。我国网络暴力游戏从萌芽阶段发展到成熟阶段的过程基本上是伴随着以MMORPG为主流的游戏类型发展起来的，网络游戏的的攻击性不断提高，PK系统也日渐完善，部分游戏中的怪物和Boss往往不堪一击，玩家在升到一定级别后，只会将获得游戏乐趣的渠道放在与其他玩家的PK上，运营商不得不以更高级别、更强道具来刺激玩家进行游戏，但这使得玩家在追求等级和装备的过程中，也获得了更大的攻击性。

3.青少年成为网络暴力游戏的直接受害者。在我国，数亿网民和上亿的网络游戏玩家是任何游戏市场也无法比拟的，但其中25岁以下的青少年占80%，也就是说在有很大几率受到具有暴力、色情有害因素的污染网民中，青少年是一个最主要的群体。但是青少年肩负着整个社会的发展希望，这样一个群体的成长受到暴力网络游戏的伤害，对我国日后的发展所造成的影响实在不容忽视。

解读游戏暴力

需要解释一下的是，文中所说的暴力因素并不是战斗和打斗，而是游戏系统从功能上都有效强化了玩家争强好胜心态的系统设计，以及在视觉表现力上所反映的刀光剑影、血肉横飞，极度血腥和暴力的倾向。正是由于这些设计上的缺失，才使得游戏逐步失去了其本身的娱乐性和教育意义，沦为了依靠暴力刺激感官的视觉游戏。

十几年前，网络游戏刚刚进入高速发展期，游戏从业者大多着力于挖掘游戏的内涵，丰富游戏玩法和系统设计，游戏玩家也主要是冲着网络游戏的互动性进入虚拟世界的，游戏的画面表现力也并不是决定游戏成败的唯一因素。当然，十几年前上线运营的游戏数量不多也是那时网络游戏成功的关键因素。

十几年后的今天，网游行业的快速发展吸引了数以亿计的投资和同样数以亿计的玩家，投资商是浮躁的，因为他们只想赚钱；游戏设计者是无奈的，因为十几年的发展已经将游戏系统完善到了一个相当成熟的地步，留给后来者的余地并不是很多；玩家是急躁的，因为他们可以用外挂的手段在很短时间内升到满级并成为虚拟世界大富翁，现在的玩家已经不如当初那样热衷于团队合作，他们发现几乎大部分的游戏都不过是换了张皮的《魔兽世界》《梦幻西游》《劲舞团》等游戏的翻版，在游戏中与怪物都没有了意义和乐趣，玩家之间的PK便成为了游戏的主要内容，屠杀小号、恶意PK、外挂，这些行为就是为了满足自己心里那一丝的虚荣：“我很强大”。

PK系统的设计已经非常完善，虽然设计者也会推出种种的惩罚措施来限制玩家之间的PK，但到了游戏运营方面则会“贴心”地推出种种补偿，只要玩家花钱，系统惩罚会在很短时间内恢复。本来为了游戏平衡所精心设置的惩罚在金钱的面前就是那么不堪一击。这样设计游戏只会间接鼓励玩家进行PK，玩家的好胜心越强，游戏道具越好卖，相应的收益也就越高，这样的做法在今天看来无异于饮鸩止渴。

PK系统也只是一方面，原本系统设计上创新的余地已经非常小，大多数的游戏就选择从游戏表现力上进行突破，今天你买了“虚幻3”引擎，明天我购进了“寒霜2”引擎，网络游戏的逼真程度日益提高，进步的速度用日新月异形容一点也不夸张。在强力引擎的支持下，原先对于暴力场面的表现也开始日益逼真，你有刀光剑影，我就有血肉横飞，你有粒子特效，我就能血溅八方，在竞争中，只有游戏的画面越来越好，但除此之外，还能有什么呢？

这种暴力的表现力也有不同的阶段，开始的低级暴力不论敌我都只是简


网游的攻击力不断提高 僵尸也来凑热闹


血肉横飞，在网游宣传中的“视觉盛宴”


十几年前游戏就那么几款




再翻版也翻不过原版啊，别折腾了



有这样的道具就可以尽情杀戮了


华丽的粒子特效

单的动作，人们的游戏爽快感除了简单的挨打动作外，更大部分来源于伤害数值的大小。最好的例子莫过于回合制经典网游《大话西游》了，玩家发出攻击指令，游戏角色以规定好的动作跑到怪物身边攻击，怪物受到攻击后，做出受伤的动作，然后头顶冒出了“-99999”之类的代表血量的数字，超过了怪物血量后，怪物就会狼狈地跑开，这样的战斗真是相当可爱。

但是游戏硬件技术的进步带来了更为华丽的暴力形式——特效和光效出来了，人物越来越精致，怪物越来越凶恶，有些怪物的形象连蚩尤和撒旦复活后看到都要再被吓死，但只有这样，征服这些怪物玩家的兴奋点才越高，才会越满足。《魔兽世界》中的Boss总是巨大无比，不少Boss的样貌又极其丑陋，玩家们击败了这样的怪物才有成就感，而诸如《神话》等游戏在光效和特效上也的确非常华丽，虽然看多了容易习惯和麻木，但这样的暴力表现还是在可以接受的范围内。



初级阶段的暴力并不暴力


中级阶段暴力还很美丽


极度丑恶的Boss很能引起玩家的杀戮快感

华丽的光效和特效满足了人们的视觉后，游戏厂商又开始追求更高的境界，用高级暴力来满足玩家的重口味，在打打杀杀中加入怪物的配音，在击打怪物后获得血溅八方的畅快淋漓的感觉，拳拳到肉、轰烂成渣、支离破碎的怪物尸体和撕心裂肺的声音，玩家总是大呼过瘾，这招在电影上也有愈用愈不可止的趋势。

这样的暴力已经让暴力游戏日益恐怖化了，下一步还能怎么发展呢？满足嗅觉吗？技术上并不是不能实现，只是想想便让人觉得快要反胃了。有些人竟然还给这样的暴力形式创造了一个专有名词——“暴力美学”。

暴力美学原本是一个电影上的词汇，诞生于某导演拍摄的枪战电影，在满天飞的西红柿酱中营造出的血肉横飞的景象确实很美。不过电影前总会有个很长的铺垫，比如主角总会有往来杀伐、弑父杀弟、抄家灭族、斩草除根之类的世仇，让玩家觉得这是正义的暴力，而电影中的大反派使用的暴力是邪恶的暴力。到了西方，不论是游戏设计者和电影工作者，都会通过丑化反派形象甚至将其设计得极度恶心来帮助玩家和观众分辨正邪，东西方的暴力表现至少还有点共同点，就是告诉你们，暴力也有正义的和邪恶的。用《银河英雄传说》中杨威利元帅的话来说就是“以支配和控制为目的的暴力是邪恶的暴力，以解放为目的的暴力就是正义的暴力。”也许看过这部经典动漫的玩家会知道这句话以及它所蕴含的意义，但是对不起，有人不知道！

暴力游戏危害多

2007年有两起命案，4月16日，美国弗吉尼亚理工大学校园发生枪击事件，凶手赵承熙在枪杀32名师生后自杀。事后调查得知，赵承熙喜欢玩暴力色彩浓重的网络游戏。同年12月22日，美国两名少年模仿网络游戏中的危险动作，将一名7岁女童殴打致死。心理学家和大学教授都曾指出，暴力游戏会影响游戏玩家大脑对世界的判断，同时还会使玩家变得更好斗。

一项针对游戏暴力影响的最新研究指出，玩暴力类的游戏（包含网络游戏）会使人变得更具暴力倾向并不是由于玩家有意模仿游戏中暴力内容的结果，是由于此类游戏降低了玩家大脑对暴力行为的敏感程度。



弗吉尼亚校园枪击案的凶手是暴力网游爱好者

试想一下，如果一个人从周围的社会环境中接触到太多的暴力内容时，那么潜移默化之下，这个人对暴力行为的反应也将越来越麻木，暴力也许就会成为这个人解决问题的主要手段，换句话说，这个人就会表现出越来越多的暴力行为，这个人的暴力倾向也就越严重。在游戏中自己的暴力行为是不会受到惩罚的，那么接触此类游戏时间长久之后对暴力内容的敏感性肯定是要降低的，这是个危险的信号。

青少年的模仿能力强，心智尚在发育，容易受到暴力行为的影响，对生命麻木，甚至丧志辨别是非的能力。而一旦他们将游戏中的暴力挪用到现实之中，那么他们面临的就只有牢狱之灾了，一旦这样，这个人的一辈子也就毁了。近年来青少年刑事案件已经占到全国刑事案件的近七成，许多案件身后都有着暴力网络游戏的身影。

虽然暴力网络游戏对青少年和游戏本身的伤害如此巨大，但是也只能算是一个很重要的诱因。青少年的暴力和好斗的主因更多是来源于家庭教育环境的缺失，尤其是在我国流动人口增加，留守儿童得不到优质教育的背景下发生更加明显。

不过需要指出的是，拥有暴力元素的游戏不能与武力游戏完全画上等号。如果谁将市面上带有伤害性质的或者武力元素的游戏统统划归为暴力内容，那也是不对的。武力是武装力量的简称，它本身是中立的，暴力是违背法律和道德精神使用武力的行为，而随着社会的发展还衍生出了"冷暴力"（心理上孤立他人）和"语言暴力"（以侮辱性和攻击性语言达到伤害他人心理的目的）。只有正确理解了什么是暴力，才能更加有效辨别出一款游戏中的暴力元素并加以修正，否则不仅不能做到对症下药，稍有不慎就会带来误解甚至伤害，歪曲了修正者原本的善意。


电影《上帝之城》的暴力真实而震撼


网游除了暴力，还会和色情打擦边球

游戏分级执行难，严肃游戏新起点？

2011年3月全国"两会"期间，全国政协委员张晓梅提出了20项提案，其中就包括了"关于完善网络游戏管理取缔涉暴涉黄网络游戏"这样的提案。

对于此提案，张晓梅在自己博客表示"95%左右的网络游戏是以刺激、暴力打斗，甚至色情为主要内容的，此类游戏正在潜移默化地影响和诱导青少幼年。在暴力网络游戏创造的虚拟世界里，可以随意杀人、放火、掠夺，而这一切都不必承担后果和责任。涉世未深的青少年的人生观、价值观、道德观在这里容易被扭曲。"同时她也呼吁政府尽快出台"网络游戏分级制度"和"网络游戏等级审核制度"。为此她建议：

1.规定网络游戏"适龄提示"和年龄识别环节，即网友可看见"本产品适合X至X岁人群"提示，还需输入身份证表明自己的年龄才可进入游戏。

2.规定游戏中涉暴、涉黄的级别，高级别的涉暴涉黄网络游戏，坚决予以取缔。

3.对于国产网游和进口网游的等级审核和评定部门，国家要予以明确规定。

除了我国，各国普遍高度重视网络游戏中色情、暴力等不良内容对青少年的侵害。一些国家和地区，都制定了专门的在线法律或采用保护青少年的普遍性法律进行管制，其中也不乏类似网络游戏分级制的方法。

北美ESRB：早在1994年，作为国际游戏分级制度缔造者之一的美国，就由ESRB"交互数字软件协会"发起，制定了游戏分级系统，建立了娱乐软件分级体制ESRB。其最新分级标准共包括7级。ESRB还包括详细的内容描述，围绕着酒精、血腥、幽默、暴力、侮辱、性、药品、赌博和烟草等9个主题进行分类，共有32种，以方便家长进行选择，让儿



正义的暴力vs邪恶的暴力，前者终结暴力，后者扩张暴力



国外游戏分级制先行一步

童远离不适合其年龄的游戏。

欧洲的PEGI：欧洲现行的游戏分级制度规定，年龄种类分为3+（3岁以上，下同）、7+、12+、16+、18+等5个类别。内容描述共有7类，分别为粗话、歧视、药品、恐怖、赌博、性和暴力。通过这些内容标识，家长们可以更好地为孩子选择适合其年龄的游戏。

日本的CERO：2002年，日本电脑软件娱乐协会CESA成立电脑娱乐分级机构CERO，独立进行游戏等级的划分。其中，A级适合所有年龄阶层，B级适合12岁以上的人群，C级适合15岁以上的人群，D级适合17岁以上的人群。Z级仅适合18岁以上的人群。

纵观国内外的网游分级制，政策好制定，执行起来呢？难度一，网络游戏不同于单机游戏，单机的内容是有限的，网络游戏则会通过资料片等方式不断更新，就算网络游戏的暴力因素在可控范围内，那么万一更新的资料片其中含有暴力元素适用于18岁玩家而玩家只有15岁，怎么才能阻止玩家去更新资料片呢？难度二，网吧的管理制度已经比较健全了，但是在家的玩家呢？难度三，依靠身份证号验证玩家年龄从理论上可以实现，但是通过技术手段规避更加方便和普及。一日不解决这3个难题，游戏分解都只能是朵温室中的花——一定开花，未必有果。

暴力网游有许多不利影响，但依然有许多玩家十分迷恋它，因为在游戏世界中可以逃避现实的压力，可以放松自己的身心，可以做一些自己一些平时想做而做不到的事情，可以发泄自己心中的不快，让有些玩家在现实世界中失衡的心态恢复正常。

暴力网游可以帮助稳定心态？这并不是笑话。从传播学上讲，这种暴力网游可以起到“情绪泄洪口”的作用，通过在游戏中发泄，情绪得到修正。暴力网游还是有些好处的，只要有一个前提——别沉迷。

一旦玩家沉迷暴力网络游戏，那么除了“恭喜”玩家被游戏玩了之后，就要看看该玩家的心智是否能有效分辨是非了。很不幸的是，心智不怎么健全的青少年总是暴力网游的忠实粉丝。但想要禁止这个群体接触网游几乎是不可能的事情，他们能接触到暴力网游的几率接近100%！要想根治暴力网游所带来的危害，就只有继续在游戏上做文章了。

2010和2011年网游的增长情况不容乐观，游戏同质化是主要成因，不知道还有多少网游缠着血色（血腥暴力游戏）和黄色（性感游戏）在做文章，可偏偏很少有人注意到绿色（严肃）游戏。

2002年，华盛顿伍德罗威尔逊国际学者中心发起了“严肃游戏计划”，目的是鼓励解决政策和管理问题的游戏的设计和开发。2003年，国际游戏开发者协会（IGDA）的活动负责人罗卡在China Joy大会上进行了名为《“严肃”游戏：游戏对社会经济的潜在影响》的主题发言，他把“严肃游戏”定义为“不以娱乐为主要目的游戏”，并例举了用于训练市长的《模拟城市》、训练董事长的《虚拟领导》、训练员工的《直言者》、训练海军陆战队员的DOOM等经典游戏作品。

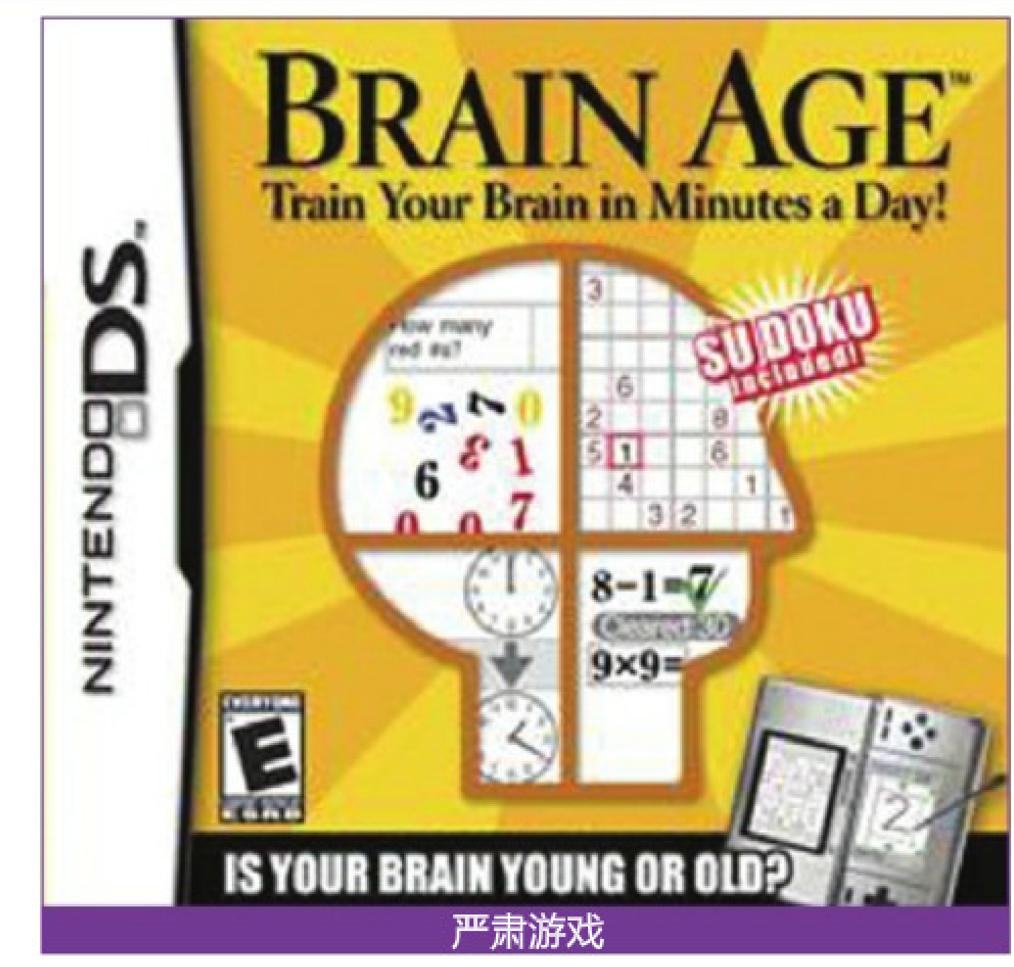
目前主流的严肃游戏主要分为以下几类，一.远远超越传统游戏市场的互动科技应用，包括人员训练、政策探讨、分析、视觉化、模拟、教育以及健康与医疗。二.能够解决其他方面的问题，诸如训练军人适应异国的文化、让人们在工作时发挥团队精神、教导儿童理解科学原理。

严肃游戏的应用范围远远超越了传统游戏市场的互动科技应用，并且能够用来辅助解决很多方面的问题，在教育培训、军事战争、医疗卫生方面都拥有者广阔的前景。前文中提到的《模拟城市》《虚拟领导》等游戏大多为单机游戏，而玩家对于教育类的游戏接受度一向不高。如何将他们变成这类游戏的粉丝呢？很简单，改成网游。

这些培训的目的是完全可以通过网游的方式来进行，而且对当前游戏的改动微乎其微。比如在赛车类网游中加入交规考试和认证系统，并作为升级驾照的硬性条件，原本竞速类的网游就具备了严肃游戏的特征。在军事对战网游中不再以单人杀敌数衡量游戏成就而以团体成就来判定成败，玩家就要好好学习战斗配合。

随着中国游戏产业开始第二个10年，严肃游戏将会成为业内全新的市场增长点和掘金点。好消息是2010年12月5号在游戏开发者大会中国（GDC China）严肃游戏峰会上成立了上海市严肃游戏产业发展联盟，这个联盟由10多家从事严肃游戏的企业和机构共同发起成立，严肃游戏开始日益受到业界的重视。

游戏是人类的天性之一，不要被现阶段网游中过度的暴力迷惑双眼，认为游戏的乐趣只有暴力。游戏原本就具有开发智力和教育的作用，严肃游戏体现出了创新性和全新体验方式，可以期待严肃游戏广阔的市场前景。暴力网游，可以先走开一会儿了！



严肃游戏


有些严肃网游很考验团队协作，需要多加训练

大众软件游戏测试平台

本期评测游戏



梦幻武林（http://www.51wulin.com）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	逸海情天
运营公司	逸海情天
版本号	0.9336
推荐度	浪费时间





2D回合制仙侠类网游，虽然画风偏可爱，但受制于800×600的低下分辨率（不可调），总体画面效果并不是太好，界面拥挤不堪，而且在2011年的今天，这款游戏居然只能运行在16位色下，着实有点让人吃惊。人性化方面也不是太好，比如任务没有悬浮窗，每次接到任务后必须打开任务界面才知道去找谁、去做什么。由于游戏是踩地雷式遇敌，所以某些打很多道具的任务要很玩久才能完成，所以感觉游戏节奏缓慢，再加上单调的背景音乐，玩久了让人昏昏欲睡。

炼狱世界（http://ly.51yx.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	玩胜网络
运营公司	神雕网络
版本号	1.0.1.2
推荐度	浪费时间



2.5D魔幻类网游，画面固定为1024×768不可调。画面总体感觉非常粗糙，从建立角色界面，到进入游戏后的大地图界面，游戏到处充斥着马赛克样式的图片和文字素材——这都是对图片进行过量拉伸的结果。背景音乐类似环境音，不仔细听几乎感觉不到，这反倒衬出音效的突兀。玩家自己的头像是2D的，看起来还算正常，而NPC的头像都是3D的，不知道为什么都被拉长成比例完全失调的瘦长脸。在任务悬浮窗内，可以自动寻路的热点词后边都跟了一句棕色的“点击可移动”，被色彩斑斓的背景画面映衬着夹杂在任务文字里，非常影响阅读。游戏并没有什么特色系统。

越野狂飙（http://www.0by0.com/）



游戏类型	体育竞技
目前状态	封测
制作公司	光辉软件
运营公司	娱乐星空
版本号	1.1.1.build_1022
推荐度	不太推荐



赛车竞技类网游，画面是Q版风格，总体表现一般，赛道和背景的贴图都很简单，特别是赛道，看起来没什么质感，分辨率固定在1024×768，对于需要较大视野的竞速类游戏来说，略显局促。初步试玩来看，游戏的上手有点难度，在和电脑对手赛车时，经常被电脑超出半圈，也许是我水平确实太低，也许是我没有抓住诀窍，总之连跑五六次都是倒数第一，这对于新手玩家来说是件很打击自信的事。游戏内有角色时尚道具换装系统，以及车辆改装系统，作为赛车类游戏重头戏的车辆改装系统，感觉制作得比较简单，而且具体能提升多少性能也介绍得不详细，人性化方面表现不佳。



圣龙Q传（http://slqz.51yx.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	奇域科技
运营公司	神雕网络
版本号	0.11
推荐度	一般推荐

2D半即时回合制魔幻类网游，2D背景画面采用写实风格，角色和NPC形象采用Q版风格，综合来看画面效果虽然还算不错，但总有种杂乱的感觉，不是很清爽。分辨率固定在800×600，聊天界面外挂，但还是略显拥挤。游戏的音乐很一般，音效则是“喝嘿”这种比较简陋的表现方式。游戏的遇敌方式采用小怪随机和精英可见两种混合，小怪自己就能打，而精英需要组队，但精英怪都是可以选择的，组队也有NPC帮助寻找队伍，人性化方面做得还算不错。战斗中则是半即时回合制，角色头顶有行动条，战斗时比较紧张，这种模式在现在的回合制网游中比较少见。

快乐无双（http://klws.mangogame.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	芒果游戏
运营公司	芒果游戏
版本号	131
推荐度	一般推荐

2D仙侠类网游，角色和NPC形象采用Q版风格，画面清新亮丽，背景音乐轻松，角色移动和战斗效果也比较不错。只是游戏的任务系统设计的有点怪，主要体现在操作的繁琐上，熟悉其他网游操作的玩家在游戏初期可能会感到不适应，另外比如购买装备，和NPC对话后先选职业，再选装备部位，这才能买，是够细致，但也过于繁琐了。此外游戏的平衡性设计还有问题，一个任务要求组队杀个精英怪，精英怪的攻击力异常高，但轮到我打它时每次只掉1点血，最后本人组了个3人队也未能战胜NPC，而任务也没有提示需要多少级、需要组多少人才行……而更让人意想不到的设计是，这个游戏获得装备以后不能立刻使用，必须用一个专门的道具进行“开光”——类似于鉴定，装备不开光是根本无法装备上的，而获得开光道具的绝大部分途径都是来自于商城购买……

巨侠OL（http://jx.wildstarsoft.com/）







游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	星野软件
运营公司	星野软件
版本号	1.46.0036
推荐度	不太推荐

准3D仙侠类网游（无法旋转和俯仰视角），画面虽然略显阴暗，但整体效果还算不错，角色模型略显粗糙，比例似乎也不大对头，不过移动和战斗动作都比较流畅。游戏目前处于测试期，Bug不少，比如和NPC对话时丢失贴图问题（可能和显卡驱动有关），以及经常发生的游戏客户端程序崩溃的问题。比较意外的是，这款有着丰富画面设置的3DMMORPG，分辨率居然固定在1024×768不可调整，有点难以理解。目前来看，游戏并没有什么特色的系统，一切设计都很传统保守，没什么新意，而像成就、宠物等时下流行的系统功能目前还尚未发现存在。P



战争之人——突击小队

■湖南 兔子半妖

为什么要玩这款游戏

《战争之人——突击小队》（下简称《突击小队》）是即时战略游戏《战争之人》系列的最新作品。本作背景依然是第二次世界大战，玩家将控制美国、苏联、英国、德国和日本5国的200多种装备与敌军厮杀。《突击小队》支持多人合作进行战役，可以容纳8名玩家共同操作一国军队与敌国交战。玩家既可以用传统的RTS模式控制一大群部队，也可以切换到第三人称模式来操作一门火炮、一辆坦克甚至是一个步兵。在合作模式下，玩家就可以通过分工来实现超高难度的微操作，比如通过掩体上的缺口一枪打掉躲在后面的炮手，或是操作坦克“射击-躲回掩体-射击”。《突击小队》的另一个亮点是对地形的利用，虽然是RTS游戏，但它对地形的利用已经达到甚至超过了许多FPS游戏的水平。玩家不但可以利用地形来掩护自己的部队，还可以用各种爆炸武器改造地形为己所用，甚至还可以通过摧毁桥梁、房屋来大量杀伤敌军部队。

精品 总评 8.0

制作	Digitalmindsoft
发行	1C Company
类型	即时战略
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	7.5
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.3
创新 Creativity	7.2
剧情 Story	8.0

基本控制键

鼠标左键：点选部队
鼠标右键：移动、攻击、拾取装备、利用掩体
小键盘7和9：旋转视野
E：用第三人称模式单独控制某个部队/切换回RTS模式
F1：手雷
F2：反坦克雷
F3：烟雾弹
F4：反坦克武器
F5：攻击
F6：强制攻击地面
F7：肉搏
F8：急救包
G：离开车辆、重武器
I：打开装备栏，点选左下方的武器图标可更换武器
Alt：切换步兵站立、蹲下、卧倒
R：转向，点右下角的扳手图标可以修理损坏的重武器或车辆（前提是没有彻底毁坏）

装备应用手册

一、通用单位介绍

步兵班：所有势力的步兵班均由5种士兵构成，共10人。步枪手射程较远，可以构筑掩体，基本是万用型替补；冲锋枪手和班长近距离火力凶猛，携带反坦克手雷；机枪手能轻松收割敌人的步兵；医护兵携带医疗箱，任何携带医疗箱的士兵都能救助重伤昏迷的步兵（地图上显示为黄点），所以即使医护兵倒地，其他士兵也能用他的装备救人。美军步兵班自动火力最多，英军有枪榴弹，德军的MG42机枪火力最猛，苏军携带了最多的反坦克手雷，日军会喊万岁，但日军的反坦克手雷起爆非常慢，所以用日军步兵的请自重。


美军步兵班的火力非常凶猛

狙击手：独来独往的神射手，射击较慢，本身很脆，不要长时间暴露在敌人的火力下。

反坦克小组：美军和德军都装备火箭筒，射程近但是对坦克的威胁极大，其他3国都是用反坦克枪，射程远，但只能打轻型装甲车。

喷火小组：近距离能把坦克烧成大火炬，但通常很难接近目标。

重机枪组：二人重机枪组，可以构筑环形掩体。由于游戏中夺下战略点后就会自动获得若干挺重机枪，所以基本没用。美英苏3国的重机枪口径较大，可以打轻型装甲车。

迫击炮组：最早的曲射型武器，无论是早期夺点还是中期压制敌军的反坦克炮都离不开它。可以构筑环形掩体，但构筑后它自己就没法移动了。


珍惜坦克，远离桥梁！桥梁飞车Bug是本游戏中最恐怖的坦克杀手

补给车：补给弹药和油料，补给弹药的话需要一个士兵按x点击补给车，把弹药转到自己身上，再按x点击补给目标，把弹药移过去；补充油料的话需要士兵把油桶转到自己身上，然后对着车辆就会有补油料的图标，点下即可。

二、美军单位介绍

1.第一线单位

空降兵：拿下第1排3个点后获得101师空降兵支援。空降兵每次1个，可在地图上任何地点投放。空降兵携带卡宾枪和大量手雷，通常用于偷袭敌人后方防御薄弱的火炮阵地。数量有限，切勿当作普通步兵消耗。

M8灰狗装甲车：速度很快，37炮+2挺机枪的组合很适合对付步兵，也能硬着头皮对付德军的轻型车辆。

游骑兵：乘坐装甲车的精锐步兵，携带大量M2卡宾枪和巴祖卡火箭，射击精准，火力很猛。通常都是全队下车用来攻坚，换普通步兵驾驶装甲车提供支援。

M24霞飞式轻型坦克：火炮很烂，装甲几乎等于没有，尽量别用。

M4A3谢尔曼式中型坦克：车身高大，容易中弹，装甲较弱，火炮勉强可用。比较不幸的是，美军在早期只能依靠它。

四联装防空机枪：基本没什么用。

M1反坦克炮：火炮性能与谢尔曼坦克差别不大，射速更快，价格更低，单纯考虑反坦克的话可以用它代替谢尔曼。


通过修改存档文件，在战役中也可以使用美军最强的潘兴式坦克

2.第二线单位

M16半履带防空车：装了4挺0.50机枪的防空车，对步兵很凶，对美洲豹之类的轮式战车也能拼一拼。

野马式战斗机：支援技能，可以毫发无伤地干掉敌军的远程火炮，或是为空降兵清理出一个安全的降落区。战斗轰炸机需要飞一段时间才能到达目标上空，所以很难打中移动目标。

M10狼獾式坦克歼击车：装甲薄弱，但是火炮射程远，能在中距离打穿虎式坦克。想想要面对的德军装甲群，狼獾绝对是必出的装备。

3.第三线单位

M4A3E2谢尔曼巨无霸式重型坦克：这个东西的炮塔装甲比虎式坦克还要结实，只要不是冲得太靠前，不暴露侧翼的话敌人一般拿它没办法。很适合放在前面吸引火力，掩护后面的坦克歼击车和火箭炮。

M4A3谢尔曼式管风琴火箭炮：装上了60联装火箭炮的谢尔

曼坦克，密集的轰炸能够粉碎德军的大多数装备，尤其是那些危险的88毫米高炮。而原本的坦克底子也提供了还算可靠的防护，以及对抗普通装甲部队的能力。

M36强击手式坦克歼击车：射程远，火力足够搞定虎式和豹式，但装甲还是很弱。M36和M10一样，适合躲在后方用强劲的火炮摧毁德军装甲。

三、苏军单位介绍

1.第一线单位

自行重迫击炮：拿下第1排3个点后获得B4式203毫米口径自行重迫击炮，只有1辆，威力非常巨大，一轮炮击下来即使是最重的坦克也吃不住。B4是攻克敌军防线的利器，要重点保护。

BA11装甲车：速度很快，小口径炮+2挺机枪的组合很适合对付步兵，也能硬着头皮对付德军的轻型车辆。

近卫军：乘坐装甲车的精锐步兵，携带大量的波波莎冲锋枪和反坦克武器。

Su76式坦克歼击车：装甲十分薄弱，火炮勉强够对付德军的初期部队，但胜在射速很高，适合压制步兵或对付日军的薄皮战车。



势不可挡的B4重炮

T34/76式中型坦克：早期综合性能最好的坦克，但装甲不是很强，不要冒进。

61-K式37毫米高炮：能轻松地对付轻型装甲车和集群步兵，对坦克比较无力。

ZIS3反坦克炮：正面的话很难对抗德军装甲部队，但利用地形从侧面伏击的话，仍可以击破大多数德军坦克。

2.第二线单位

为了祖国母亲：召唤大量友军步兵部队向敌人发动冲锋，是最热血的支援技能，在无法利用战术打开缺口的时候，就用热血与牺牲去换取胜利吧！

T60轻型坦克：装备了机关炮的坦克，对步兵和轻型车辆很凶，车身低矮，可以利用地形伏击敌人。

T34/85式中型坦克：炮塔的装甲大大加强，车体依旧薄弱，火炮的威力很大，这是中期肯定需要的部队。

3.第三线单位：

Su-100式坦克歼击车：射程远，威力大，哪怕是虎王坦克在这家伙的面前都不会很轻松。但是Su-100自己的防御能力不强，需要其他部队掩护。

BM13喀秋莎火箭炮：闻名天下的喀秋莎，凶猛的火箭炮轰击能撕开敌人的最后防线。但是，有B4的话就未必需要喀秋莎出场。

IS2重型坦克：以约瑟夫·斯大林同志为名的强力坦克，无论是正面还是侧面都有坚实的装甲，火炮威力很大，但射速非常慢，所以别得意忘形。

四、德军单位介绍

1.第一线单位

精英虎式坦克：拿下第1排3个点后获得精英虎式坦克，只有1辆，威力非常大，射速很快。德军缺乏炮击单位，所以精英虎是攻克敌军防线的利器，要重点保护，不要孤军冒进。

SdKfz222装甲车：速度很快，机关炮+机枪的组合很适合对付步兵，或者和美英的轻型装甲车拼命。

装甲掷弹兵：乘坐装甲车的精锐步兵，携带大量STG44突击步枪和铁拳火箭。由于德军缺乏炮击单位，所以装甲掷弹兵经常要参与对最后一道防线的突击。

3号J型坦克歼击车：装甲和反坦克火力都不够，但胜在射速很高，适合支援步兵。

4号G型突击炮：有着低矮的车身，强劲的火炮和厚实的正面装甲。保持正面对敌的话足以轻松对抗敌军前期和中期的一切部队。不要冒进，它的侧甲很薄弱。



精英虎式是德军战役的核心单位

Flak38高炮：能轻松地对付轻型装甲车和集群步兵，对坦克完全无力。

Pak38反坦克炮：德军在早期可以把反坦克任务交给4号突击炮，Pak38不是必需品。

2.第二线单位

旋风式自行高炮：旋风高炮的车身坚固，4门高炮的火力很猛，但是炮塔不堪一击。在中期稳固住战线后，需要这种东西去阻断敌人的步兵反冲锋。

歌利亚遥控坦克：威力非常大的自爆坦克，车体很矮小，利用地形的话敌人的反坦克炮基本拿它没

办法，而步兵枪械又打不坏它。压制住携带反坦克雷的步兵后，就可以利用歌利亚渗透敌军阵地，毁灭威胁最大的榴弹炮与反坦克炮。

4号H型中型坦克：正面装甲加强60%，火炮射程更远，威力更大，在中期能有效对抗敌军部队，但侧面仍然不够结实。


虎式坦克，德军的陆行巨兽

3.第三线单位

黑豹式G型坦克：黑豹式坦克的长身管火炮威力甚至超过了虎式的88炮，而正面的倾斜装甲也保证了它的生存力。美中不足的是，侧面还是很薄弱，只能正面对敌。

突击虎式超重型自行臼炮：380毫米口径的短管臼炮与几乎无法击穿的正面装甲结合成了这样一台缓慢却威力无比的怪物。380炮的一击足以将最强的坦克炸上半空。

猎豹式坦克歼击车：二战中德军最优秀的坦克歼击车，威力巨大的长身管88炮与大角度的倾斜装甲使它能够直接面对任何型号的敌军坦克。猎豹在面对步兵时有些无力，需要反步兵武器掩护。

五、英军单位介绍

1.第一线单位

哥曼德突击队：拿下第1排3个点后获得哥曼德突击队，只能召唤1次。哥曼德装备精良，搭乘3辆道奇，其中一辆装备37毫米炮。 由于与SAS突击队没有质的区别，所以不是很推荐使用。

戴姆勒装甲车：速度很快的轮式小车，火力不弱

SAS突击队：乘坐装甲车的精锐步兵，携带大量的斯登消音微冲和反坦克武器。

马蒂尔达ⅡA型步兵坦克：虽然马蒂尔达速度很慢，主炮也不算强。但是它有足以打穿德军4号坦克的火力，以及在前期根本就是无敌的厚重装甲，还有十分低廉的价格。早期战斗的利器。

十字军VI型巡洋坦克：炮比马蒂尔达强，但是装甲弱得过分，价格也贵了一大截，可以无视。

2磅炮：能轻松地对付轻型装甲车和集群步兵，对早期的坦克也能凑合。

QF6磅反坦克炮：炮比马蒂尔达强，很适合与马蒂尔达坦克配合作战。



"黑太子"——丘吉尔式坦克的终极改进型

2.第二线单位

十字军Ⅱ型防空坦克：装备了2门机关炮的坦克，对步兵和轻型车辆很凶，对支援武器不强的英军来说很有用。亮点是这东西不但价格低廉，而且装甲比十字军Ⅵ还厚得多……

支援炮击：最霸道的支援技能，射程无限，无法被拦截，能够直接把一大片步兵和坦克轰得支离破碎，是导致英国战役无难度的最主要原因。

克伦威尔Ⅶ巡洋坦克：火炮还没到6磅的水平，装甲也不比马蒂尔达强，不推荐。

3.第三线单位：

丘吉尔Ⅳ型步兵坦克：又一个以领导人为名的坦克。丘吉尔的特色是极其厚实的装甲，它在中远距离上能够毫无压力的面对任何德军反坦克武器。至于能威胁丘吉尔的88炮……它们都被支援炮击干掉了，嗯。

M7牧师式自行榴弹炮：由于英军有支援炮击这个技能，所以牧师同志一般没有出场机会。

M4A4VC萤火虫坦克：换装了17磅炮的恐怖杀手，虽然和其他谢尔曼坦克一样皮薄肉嫩，但17磅炮的威力是任何敌人都不能忽视的。

六、日军单位介绍

1.第一线单位

手推多管火箭炮：拿下第1排3个点后获得2个手推多管火箭炮，疑似山寨德国的手推火箭炮，只能召唤1次。这东西威力类似105炮，射程和其他火箭炮一样比较短。优点是敌人的炮击单位不会优先照顾它，所以可以冒险突前去轰炸敌人的炮击单位。

九二式装甲车：速度很快的轮式小车，装了一身的小口径机枪，只能打步兵。

海军特别陆战队：乘坐一式装甲车的精锐步兵，携带大量百式冲锋枪和反坦克武器。要注意的是，一式装甲车有3挺机枪，所以会占用4个陆战队员开车。

九五式轻型坦克：开始面对残酷的事实吧！这种“坦克”的装甲还不如德军半履带运输车，能被机枪轻松打烂，而它火炮的威力也近乎搞笑。

九七改式中型坦克：终于有了能够勉强挡住机关炮的装甲，终于有了能够在很近的距离上勉强打穿谢尔曼坦克的火炮……

二式20毫米高炮：能轻松对付轻型装甲车和集群步兵，对坦克比较无力，亮点是一个人就能操作。

二式反坦克炮：达到了平均的水平，用这个东西去反坦克绝对比九七改坦克靠谱……

2.第二线单位

二式自走炮：不要觉得能这么早得到炮兵单位就得意忘形，这东西自己皮超薄不说，火炮威力还很是不足，更可恶的是射角很难调节，经常无法开火。

万岁冲锋：大量友军伞兵和九五式坦克抱着玉碎成仁的想法，高呼口号向敌人发动刺刀冲锋。这个技能的最大意义是用惨重的伤亡硬扛敌人的反击，或者是为自己的主力部队争取开火机会。



日军最强的5式坦克也不过是外强中干

一式突击炮：终于有了个不那么“二”的装备。一式突击炮的武器只相当于德军4号G型，但在日军里已经是大杀器了。最后，这东西的装甲依然是可以被机关炮和机枪打烂的水平。

3.第三线单位：

一式中型坦克：总体水平大致相当于别国的轻型坦克……

四式重型火箭发射车：科幻兵器！科幻兵器！发射一枚射程较短的300毫米火箭，装填需要2分半钟的时间。精度很高，威力很大，如果敌军坦克不动（比如说被海量的日军坦克残骸卡住）的话，这就是日军最强的反坦克武器！数量有限，装甲能扛步枪，绝对重点保护。

三式中型坦克：可以看作一辆速度很快的德军4号G型坦克，日军的最终武器，能被各国的轻型装甲车轻松干掉，使用时请自重。



战役攻略

一、美军战役

美军的3个战役都是对抗德军。

1.霸王行动

德军的第一道防线部署在海滩边的民宅中，3个战略点之间被民宅隔开。左边的战略点防御相当薄弱，中间的战略点有公路直通德军后方战线，车辆通常从这个方向出现，右边的战略点有一道战壕，还能得到后方山坡上的步兵支援，相对比较难啃。第二道防线是一片平坦的原野，唯独右侧的战略点在一座山坡上，以中部的88炮为防守核心，外围大量部署轻型反坦克炮，如果贸然进攻的话我方肯定会损失惨重。第三道防线本身实力不是很强，但是其后方的最终战略点上部署着的大量88炮、Pak40和多管火箭炮都可以覆盖这道防线，无论是坦克推进还是步兵进攻都会被迎头痛击。一旦解决了后方的火箭炮群，我方就可以用步兵开路发动最终进攻。



打开车灯！前进！

一开始的时候召唤一门迫击炮，按照从左到中的顺序依次炮击战略点并掩护步兵占领，如果分数充裕的话，最好打下一个点召唤一队步兵。战略点升起我军旗帜后，步枪兵点右键占领重机枪，冲锋枪兵在战略点前方的建筑内潜伏，准备应付德军随后的装甲反击，医疗兵躲在后方的安全处准备抢救伤员。夺下中间的点后积攒分数，召唤一辆M4A3坦克，掩护步兵攻占右边的点。此时开始我方要面对德军的各式反坦克炮和装甲反击。德军坦克在正面对抗中能完全压倒美军坦克，因此我方可以将坦克尽量靠后布置，将敌军坦克引入我方步兵的包围中。一旦德军深入包围，那么步兵就可以用反坦克雷和巴祖卡火箭攻击坦克的后方和侧翼，将其轻松摧毁。



孤立的德军炮兵阵地是伞兵最好的猎物

补充2～3辆坦克（缴获德军坦克也可以）稳定住战线后，用迫击炮在房屋后面射击第二道防线外围的德军反坦克

炮，而后坦克压阵，步兵轻松地夺取左边和中间的战略点。接下来，使用迫击炮和游骑兵顺着右边的山坡发动攻击，清扫山坡上的敌军后就可以把迫击炮拉上来轰击中间威胁最大的88毫米炮，进而彻底控制第二道防线。这样我方拥有了战斗机的支援，还获得了能勉强对抗德军重装部队的M10。之后，我方可以用战斗机直接消灭德军的火炮，而更大胆的方法是用战斗消灭火箭炮周围的部队，然后空投伞兵夺取火箭炮，直接轰击周围的火炮阵地。

与此同时，我方不断补充装甲部队和步兵，步步为营向前推进。在攻下德军的第三道防线之后，德军会发动一次用重型坦克引导的大规模反击，难度越高重型坦克越多。这里可以使用一个小伎俩：第三道防线中间的战略点提供的是M4火箭炮，对于有战斗机和伞兵的美军而言意义不大。在进攻的时候可以不去占领这个点，而且先多多补充M4A3E2重坦克和M36坦克歼击车，待我方兵强马壮后再一举攻下德军最后一个战略点。


美军的火箭炮坦克能够大量杀伤步兵和轻战车


德军机枪手会隐藏在一些非常有利的位置上

2.卡郎唐之战

德军第一道防线沿着一条小河部署，左侧战略点的机枪手位置很难被迫击炮炸到，这里可以用狙击手加一队步兵替代迫击炮发动进攻。中间和右边的战略点能相互照应，最好先打下左边的点再向右进攻。第二道防线前的地形开阔，中间的树林里埋伏了很多德军和反坦克炮，后方有88炮压阵。此处我方可利用位置较高的道路作为掩护，迫击炮在路沿下轰击敌军炮兵。第三道防线仍然由火炮群保护，敌军将大量的88炮和Pak40火炮部署在厂房周围，火箭炮部署在厂房中。

这场战斗的关键是拿下第一道防线后，要尽快压制住第二线上的火力点，并把携带反坦克武器的士兵埋伏到中间树林地带，伺机偷袭德军装甲部队。只要我方在这一地区站住了脚，就能把德军拖入巷战，而后利用德军坦克侧甲薄弱的缺点发动致命打击。

最后的两个多管火箭炮周围有厂房围墙保护，反而使得德军无法直接支援这两门火箭炮。可以用一次战斗机扫射干掉周围的守军，空投两个伞兵缴获这两门火箭炮，轰掉远处的炮兵，然后用反坦克手雷炸近处的88炮。

3.突出部之战

战场由温暖的沿海农庄转移到了天寒地冻的雪原，地形相对开阔。德军的防线仍然是三线式布置，步兵集中在各个战略点上，很适合我方迫击炮发挥。唯一要注意的是最后一道防线，这一带的右侧是开阔的斜坡，无论从中间还是右边进攻，都会落入德军交叉火力之中，左侧地形稍有起伏，步兵可以借机渗透。

这场战斗最大的难点是德军装甲部队，在这种开阔地形上，德军可以充分发挥自己射程远、威力大、正面装甲厚的优势来打击美军。我方的应对策略是以退为进，一旦德军装甲来袭，我方坦克就后退到土坡、雪堆等地形之后，引诱敌人深入我方包围再从各个方向围攻击破。待击破德军坦克后，我方步兵再在坦克掩护下反攻。敌军最后一道防线的左翼，相对薄弱，且地形对我方有利，压制住左翼的火炮后就可以用步兵渗透，夺下敌军火炮来打击敌人。

二、苏军战役

苏军前两战对抗德军，第三战对抗日军。

1.斯摩棱斯克

这一战的地形对我方十分有利，密布的工厂设施使得德军的反击部队无法集中出击，而是被迫分散到几条道路上。另外，德军的88炮大多部署在高台上以获得更好的视野，这就意味着它们对近处的我军部队无可奈何。

初期仍旧是迫击炮从左到右炮击第一道防线，然后步兵夺点。要当心的是，德军初期会用2号坦克冲击我方，这种使用20毫米炮的坦克不但是绝对的步兵杀手，而且对Su76坦克歼击车也


为了祖国母亲！前进！



吃苦耐劳的T34坦克是苏军的中流砥柱

能构成致命威胁，初期我方要精打细算，召唤迫击炮后不召唤步兵，用初始的8个人夺取左边和中间的两个点，迅速召唤T34/76坦克。

随着我方向第二道防线进攻，德军装甲部队也开始疯狂发动反击，其中3号和4号坦克都能用T34/76对付，但是黑豹式坦克、追猎者和猎豹式坦克歼击车却是噩梦般的存在。德军装甲部队的弱点在于侧面装甲薄弱，且会优先攻击我方装甲部队。利用这个弱点，我们可以用坦克部队作为诱饵，在中间的凹凸地形中活动，引诱对方的重装部队暴露侧翼，而后用ZIS3反坦克炮趁机攻击，从而将其击毁甚至缴获。

战线稳定后可以召唤B4式重炮，这是苏军的优势装备与战术核心，射程超远而且一轮炮击下几乎没有任何单位可以幸存。用B4扫荡德军防线，尽可能多地捕获德军装甲部队，继而夺取第二道防线。之后我方终于可以用 T34/85坦克来对付德军的重型坦克，这个时候，所有部队都要以B4与T34/85为核心，尽量掩护他们消灭德军的重型装备，同时使用“为了祖国母亲！”技能召唤友军增援，将战线前推。

第三道防线提供的Su100坦克歼击车可以威胁到最强的德军装甲，而IS2坦克更是几乎坚不可摧的陆地堡垒。夺取左右两个战略点后，德军的最后据点已是我方囊中之物。相比之下BM13喀秋莎的威力不及B4，中间的战略点可以先不占据。

2.加里宁格勒

城市战的地形非常复杂，初期我方一侧大量的楼房和桥梁都会阻碍进攻，而德军的防线可以相互支援。在冲过了中部的住宅区到达广场上后，我方将会面临沿河一字排开的大量德军部队。渡河之后，德军将部队分散部署在各个交通要道上。这个战役需要稳扎稳打，贸然冲击只会让自己暴露在德军的密集火力之下。

由于楼房多，用步兵和反坦克炮在近距离伏击德军坦克更加有效，用坦克对坦克则有点赌博的感觉——在这么近的距离上大家都能一炮击毙对方。而迫击炮在这种地形下也大有用武之地，一栋栋的房屋使得迫击炮可以从容接近敌人防线，而后曲线射击消灭敌人。这一战中我方要用步兵、迫击炮和反坦克炮交替掩护前进，尽可能地多俘获一些德军坦克。把战线稳定在河边之后，我方就可以用B4式重炮尽情轰杀德军。渡河之后的地形很适合大群装甲部队排队互相枪毙，而德军猎豹之类的家伙比T34/85更擅长干这种活，所以要多修理被遗弃的德军重型装甲。


获得了IS2坦克的苏军势不可挡


图中的水坝极易被破坏，经常导致翻车

3.满洲里

这是地形相当恶心的一个战役。初始的日军防线部署在一座岛上，左、中两点很薄弱，但是右边的点直接暴露在第二道防线的反坦克炮覆盖之下，贸然冲击会遭受损失。第二道防线沿着河岸布置，左边的点孤立无援，中间和右边两个点能互相掩护并控制桥头。第三道防线被厂房分隔开，只要控制了桥头，强大的苏军坦克就能痛宰日军。切记，一定不要让B4、T34/85、Su100等宝贵的重型装备上桥，桥上经常发生飞车Bug，弄不好就会车毁人亡。

首先用迫击炮轻松地夺取左、中两个战略点，然后召唤射速高、价格低、火力足够的Su76来克制日军坦克。不要轻易让Su76过桥，不然第二道防线上密布的反坦克炮会轻易摧毁Su76。迫击炮利用地形的掩护先把第二道防线上的反坦克炮炮手消灭了（砸掉了炮更好），Su76赶紧拍马上去，用榴弹把反坦克炮彻底毁掉。之后多弄几个Su76，从右侧水路走到第一道防线中间去提供火力支援，召唤近卫军从右侧爬坡攻击第二道防线。攻下这道防线后不要急着进攻，日军的反坦克炮多到令人发指而且位置极其猥琐，用B4和迫击炮一个个洗地吧，装甲部队的任务就是消灭坦克保护B4。

打掉了第三道防线前沿上的大部分反坦克炮后就可以大大方方地占领左边那个点，召唤几辆Su100。Su100的火力足以干掉任何日军坦克，即使是强悍的五式坦克也不例外。而IS2威力过剩，装弹过于缓慢，不推荐使用。之后，夺取胜利只是时间问题。

三、德军战役

德军头两场对抗美军，第三场对抗英军。

1.卡昂外围

地形对我方有利。第一道防线不堪一击。第二道防线前的地形相当开阔，虎式坦克可以换用高爆弹把美军的反坦克炮逐个点名，而侧甲薄弱的4号突击炮可以在两翼掩护虎式坦克。第二道防线后面紧挨着一座工厂，里面密布着步兵与反坦克炮，甚至还有讨厌的狙击手。不要让装甲兵穿过工厂前的横向道路，否则会遭到美军榴弹炮轰击。第三道防线本身的实力不强，但这个地区整个覆盖在美军的炮群射程之下，很多反坦克炮都经过精心的伪装，稍不注意就会被伏击。


敌人的反坦克炮通常都经过精心的伪装

召唤迫击炮拿下左边第一个点，分数如果足够的话就召唤一队装甲掷弹兵。迫击炮和装甲掷弹兵合作可以迅速横扫右边的两个点，如果有美军装甲部队打上来的话，掷弹兵中有两个反坦克手伺候。注意不要让半履带车过于靠前，以免进入反坦克炮射程。积攒分数召唤4号突击炮，稳住战线，然后召唤精英虎式坦克。如果可能的话，可以多回收一些美军的M8灰狗装甲车来压制步兵。


复杂的城市地形是迫击炮的表演舞台

装甲部队控制住局面后，用迫击炮和歌利亚自爆坦克把中间工厂夷平，并且多补充一些步兵和装甲部队，准备对付美军的火炮群。德军可以先吸引榴弹炮开火，然后趁着装弹的空隙对付美军炮群。例如可先压制住左路的步兵，然后再用歌利亚自爆坦克从左边接近炮群。或者用步兵和装甲掷弹兵先后从侧面冲锋，干掉那些炮兵。最刺激的做法是用虎式坦克单枪匹马前去闯关，用射程超远的88炮发射高爆弹和美军反坦克炮对射。反坦克炮被干掉后就用随便什么坦克上去轰掉榴弹炮，准备冲锋第三道防线。

最后的战斗看着压力不大，但是美军的反击不可小看，无论是长管谢尔曼坦克还是巨无霸谢尔曼都能造成不小的麻烦。我方用步兵开路，坦克群掩护，先占点再推进，获得猎豹式坦克歼击车和突击虎式臼炮后，美军的任何反击都会被粉碎。

2.圣・辛克莱尔

本关地形对我方很不利。第一道防线上分布着大量壕沟与房屋，迫击炮很难干掉躲在战壕里的敌人。第二道防线位于一个开阔的广场上，沿着广场部署了大量火炮，两侧分别是工厂和院落。第三道防线的正面还是那个广场，我军如贸然冲锋会被美军最后压阵的M4火箭炮乱揍。

初期还是用迫击炮开路，装甲部队居中策应准备迎战美军坦克，有了虎式坦克后就可以开始反攻——集中一队步兵、一门迫击炮和一辆坦克扫荡左边工厂中的战略点，将坦克对着工厂上方的门部署，步兵在周围掩护，迫击炮安排在坦克后方。在这个位置上，迫击炮可以打掉美军第二道防线左侧的大部分火炮。接下来召唤装甲掷弹兵从右侧的院落中发动攻击，扫荡战略点后架迫击炮打掉右侧的火炮。

这个时候就可以调坦克上来控制局面，但最后的M4火箭炮仍然是个问题，即使是虎式坦克上去也会被打瘫痪。笔者提供一个解决方法：先肃清广场两侧教堂和露天咖啡厅中的敌人，再引诱火箭炮开火，趁着装弹的间隙，歌利亚从左侧，装甲掷弹兵从右侧发动突击，不惜代价消灭火箭炮，而后就可以稳步推进。

3. 市场花园行动

这一战的地形不是问题，难点在于对付英军的坦克部队。历史上的市场花园行动中，英军是只有轻装备的空降兵，但在游戏里英军的装甲部队真的是汹涌而来。丘吉尔坦克的装甲极厚，步兵反坦克雷都很难将其炸毁。萤火虫坦克和阿基里斯歼击车的火炮都足以对虎式坦克构成致命威胁，甚至连主教式自行榴弹炮都不要命地向前冲锋。当然，对缺乏炮兵和强力反坦克武器的德军来说，这也是一个机会，萤火虫、阿基里斯和主教的装甲都不厚，将其击毁后可以俘获过来为我所用。

初期仍然是迫击炮开路，夺下两个点召唤4号突击炮的老套路。但要注意的是英军的步


跳车后的坦克车组也有武器，不要忽视他们的战斗力

兵携带PIAT式反坦克发射器，这种使用弹簧做动力的诡异武器可以打出很飘逸的弧线弹道，所以4号突击炮一定不要轻易上前。老老实实等迫击炮压制住敌人步兵，装甲掷弹兵前进开路后，我方重装部队才能跟进。最讨厌的敌人装备是皮巨厚的丘吉尔式坦克，初期只有虎式能轻松对付，好在丘吉尔本身的武器不强，虎式可以轻松靠近将其轰杀。

这一关的关键在于弄到足够多的英军装备，无论是萤火虫还是阿基里斯都可以痛揍丘吉尔，而主教式火炮则为缺乏炮兵的德军提供了最有力的反击武器。积攒了一些主教式之后就可以开始反击，装甲部队阻挡敌人坦克的反冲击，主教式密集轰杀敌人炮兵，之后取胜如探囊取物。

四、英军战役

英军连续三场都是对付德军。

1.战斧行动：

由于是沙漠战斗，所以地形相当开阔，德军把大量的小型反坦克炮埋伏在中部茂密树丛后面，在最后则是用88炮和105毫米自行榴弹炮压阵。中部绿洲里的战略点能提供炮击技能，一旦占据这个点，我方就能用威力巨大的炮击毁灭德军防线。

对于英军而言，战胜德军的关键是了解自己的装备特性，英军的武器需要明确分工——马蒂尔达2型坦克的装甲非常结实，但火炮只相当于戴姆勒小车的水平。十字军坦克的火炮比马蒂尔达强，但装甲十分薄弱，甚至还比不上十字军自行高炮。因此，英军初期可以用迫击炮开路，分数够就召唤马蒂尔达坦克，分数不够就用戴姆勒小车，然后憋马蒂尔达，总之马蒂尔达的厚重装甲足以让德军前两道防线上的一切反坦克武器痛不欲生。戴姆勒小车皮是薄，但炮足以对付前期的德军坦克。十字军坦克则是看情况决定，如果德军有4号G型坦克出现的话，就可以召唤十字军来对付。为了避免被德军围攻打断履带，马蒂尔达坦克从两翼推进，以支援步兵为主，十字军坦克跟在后方，专门打击德军坦克，占据第二道防线中间的点。

拥有炮击技能后一切德军的重火力点都是炮击技能的活靶子。憋分数扔炮击清理德军的自行榴弹炮和88炮，憋分数出克伦威尔、丘吉尔乃至萤火虫，憋到最后德军就输了。



英军的炮击技能就是这样惊天动地



在北非的登陆战中甚至能见到德军的驱逐舰

德军在驳船上部署88炮

2.火炬行动

战斗地点是北非的海港，密布的港口设施限制了敌人的反击，对我方十分有利。德军最后的防线仍然是88炮和105自行榴弹炮，中间大量部署88炮，而在地图上部右侧的驳船上也埋伏了88炮。战斗非常简单，所需要的仍然只是部队间的配合，多多利用英军坦克装甲厚实的优势，在近距离伏击德军坦克。一旦拿下中间的炮击技能点，胜利就在向我方招手了。

3. 安海姆

地形比前几场战斗复杂，一开始的农庄掩护了德军部队，而我方则需要穿越相对开阔的田地。中部有一条河流，德军主力沿河部署。河对岸的左侧有一门88炮覆盖着提供炮击技能的战略点，中部有一座桥梁，右边的河岸可容坦克通行。渡河之后，德军的防御部队被建筑分割开来，可以各个击破。

初期的战斗没有难度，唯一麻烦的是渡河。河边靠我方一侧，包括右边河岸的战略点外围都能被河对岸的德军火炮打中，强行冲击会遭受惨重损失。但是反过来看，德军的坦克在发动反冲击时也必须经过狭窄的桥梁，容易被伏击。因此我方可以在桥头下方部署部队阻击德军的反冲锋，精锐步兵和迫击炮从地图最左侧的建筑后方接近河岸，用迫击炮把对岸威胁最大的88炮炮手轰掉，而后坦克上去用高爆弹消灭88炮。一旦88炮被打掉，我方坦克就能靠近河岸火力支援，步兵从容占点获得炮击技能，接下来胜利只是时间问题。

五、日军战役

分别对抗苏军、英军和美军，难度都很大。

1.诺门罕

这一战地形很烦，左边是难以通行的河流，右边是怪异的土坡和数量庞大、结构复杂的低矮建筑。在这场战斗中最难搞定就是大量潜伏在建筑中的敌军士兵，如果用步兵对抗的话，就会切实地感受到日本步兵武器与世界先进水平的差距。如果想要用坦克上去支援的话，就经常会看到薄弱的日军坦克在离谱的距离上被一炮干掉。更讨厌的是，右侧的地形经常会挡住火炮射击，其结果就是苏军的T70、BT7和T26等一干轻型坦克能轻松地逼近我方坦克。虽然对别的势力来说这些坦克不堪一击，但对装甲薄弱的日军坦克而言这些蜂拥而至的轻型坦克就是噩梦。



日军的战役基本是在填人命



苏军的防线上有着重重战壕和多门火炮

第一线只有左边的点比较利于进攻，打下来后如果分数充裕就尽快出海军特别陆战队去攻占中间和右边的点，打下之后在右边构筑防线而不是主动进攻，在这一侧进攻压力太大。防线稳定后就用200毫米手推火箭炮、海军特别陆战队和若干坦克从左边的水路发动进攻。坦克的任务是阻击过来找茬的苏军坦克，特别陆战队则要应付步兵（日本的坦克打步兵太无力……），200毫米火箭炮是进攻主力，由于苏军的榴弹炮很少主动攻击200毫米火箭炮，所以这东西可以相对从容地接近苏军炮群并开火射击。

如果右侧的防守压力太大，就多用万岁冲锋技能吸引火力，为我方部队争取抢先开火的机会。在这场战斗中，我方坦克不用强，关键要便宜、多，因为最强的日军坦克也能被苏军轻型坦克打烂。。

2.新加坡

左侧一直是陡峭的河岸，利于步兵作战；中间是一条从上到下分割开地图的狭窄河流，由几座桥梁连接；右侧是一片面积很大的高地，上面盘踞着英军的主力部队，坦克可以勉强从右下方爬坡上去。英军的最后防线非常猥琐，他们被山丘包围的一个高地上部署着6磅炮和自行榴弹炮，只有正面的狭窄入口可供进攻。要进攻这里，不但要面对密集的英军火炮，还要迎战发动反冲锋的全部英军部队。

一开始不用理会河右岸的英军，反正只要一挺轻机枪就能守住桥梁。用步兵和迫击炮向上进攻，目标是俘获第二道防线左侧的英军2磅炮——这些火炮的位置扼制住了英军坦克反击的必经之路，俘获它们后在一段时间内就只要对付英军的步兵。围绕这些火炮打防守反击，把我方的反坦克炮和迫击炮也拉上来。稳住阵脚之后向上进攻，用迫击炮和特别陆战队扫荡左边的英军步兵，用万岁冲锋技能迎战英军的反击，用200毫米火箭炮上去攻击英军的主教式自行榴弹炮。

自行榴弹炮被打掉后就可以松一口气了，用特别陆战队攻上右侧的高地，彻底占据第二道防线，然后召唤一式突击炮和更多的步兵，反复拉锯攻占第三道防线上的战略点，用300毫米火箭发射车轰平英军的最后防线。注意，占据第二道防线后坦克不要太靠前，否则被对面小车打爆是常事。如果遇到丘吉尔AVRE重装战斗工程坦克的话，要放弃用坦克对抗的想法，对这种装甲超厚、火炮超猛的怪物只能炸断履带后用步兵和300毫米火箭发射车去对付。

3.硫磺岛

这是相对最简单的一战，地图中部有一道干涸的河道，上方是一片开阔地，直通美军机场。虽然地形非常宽广，但美军的主力换成了装甲薄弱的M5式轻型坦克和两栖坦克，日军的火炮终于有了发挥的空间。比较恐怖的敌人是装105毫米炮的谢尔曼坦克改进型，但这个玩意好歹还属于日军可以侧面包抄来对付的（要当作WoW的Raid Boss对付）。

左侧的第一个点在河道里缩着，易守难



英军用大量的火炮和步兵扼守一个小小的山口

攻，所以这一战从右侧开始进攻。打下两个点后要把反坦克炮拉上来，准备迎战美军坦克。积攒一定的实力后开始反击，用200毫米火箭炮和迫击炮在中部的河道里射击美军第二道防线，反坦克炮和坦克躲在石块后面或河道里面，准备伏击美军坦克。打下第二道防线之后召唤一式突击炮和万岁冲锋稳住战线，200毫米火箭推进到左侧山坡下射击美军机场上的反坦克炮。一旦反坦克炮被摧毁，就可以用几辆速度较快的坦克从左侧冲锋，不惜代价打掉美军的牧师式自行榴弹炮。之后美军再没有单位可以对万岁冲锋的友军构成致命威胁，持续发动万岁冲锋，并多补充突击炮对付美军坦克，我方将在付出惨重的伤亡后占据最后一个战略点。



装有3挺机枪的日军半履带车，对步兵的压制效果很好



竞技性与娱乐性的折中



在游戏的娱乐性与竞技性之间取得平衡一向是令制作商头痛的难题——如果要照顾竞技性，就可能不得不忍痛砍掉一些华丽的创意，否则就会有玩家惊呼“这东西太破坏游戏平衡性了吧？还怎么玩对战模式啊？”而如果只顾竞技性，把娱乐性放到次要位置的话，那么又可能面临娱乐型玩家不买账的问题。为了解决这个问题，制作商的应对方法也是花样百出——动视暴雪的做派是微调，只要看一眼那连绵不断的补丁列表，就知道他们在拨动娱乐性和竞技性的天平时有多么小心，可就连这样还是做不到完美的平衡。EALA的做派是大刀阔斧地砍过去，譬如那《凯恩之怒》的1.1补丁，就硬是能把1.0版本吸引进来的一票玩家给活生生吓走。老爷派头十足的Relic就更加恐怖，他们的调整惯例是“新势力就是爷”，资料片加入的新种族总是强到逆天，而原来曾经辉煌过的种族就被一脚踩进第九层地狱。至于Gas Powered Game这种特立独行的制作商，他们实现的“平衡”体现在数以千计的单位伤亡之中，单看单位数据可能会让人觉得完全没有平衡性……

作为一款源自东欧的即时战略游戏，《战争之人——突击小队》自有其独门招数。对于可能刚接触这款游戏的娱乐型玩家，它提供了友好的多人合作战役模式。在这种模式下，新玩家可以把主要的战斗交给队友，自己慢慢熟悉各种战术、操作方式以及武器性能，甚至萌生对某一种武器、某一个势力的偏爱。当这种偏爱发展到一定程度的时候，欢迎来到多人对战模式。



多人对战模式神奇地利用很多竞技性因素来实现了“娱乐”的功能，甚至是来自射击型游戏的竞技性因素都被制作组兼容并蓄了。在面对优势敌人的时候，玩家可以用极其华丽的操作来扭转装备性能与兵力上的劣势。当一辆坦克在极限射程上命中薄弱点把敌军坦克炸成一团火球的时候，娱乐型玩家感受到的是爆炸的刺激，而竞技型玩家享受的是以弱胜强的快感。想想在射击游戏中将敌人远距离一发爆头的感觉吧，《战争之人——突击小队》就是这样实现了娱乐性与竞技性的折中。

多人联机战术（占点模式）


用吊车塔砸扁敌人的坦克

《突击小队》的多人联机共有4个模式——合作战役模式（Coop）可由8名玩家共同操作一国军队与敌国交战。前线模式（Frontline）由一方进攻，另一方防守，在开战前有一小段时间排兵布阵，一段时间后攻守双方交换位置。在战斗模式（Combat）下双方初始就有较高的分数用于购置部队，但分数得不到补充，唯一的目标就是尽量歼灭敌人的部队。占点模式（Assault Zone）类似于《英雄连》的夺旗模式，目的是占领并守住若干个战略点，双方都会缓慢获得资源。

目前为止，节奏快、对抗激烈的占点模式是《突击小队》的多人联机中最受欢迎的一种模式。与疯狂憋高级单位的战斗模式、排兵布阵慢慢对攻的前线模式不同，占点模式鼓励参与者进行正面对抗，鼓励发挥各自阵营的优势，打出独特的战术。笔者自《突击小队》的Beta测试开始，惨遭痛打无数次，不敢说有经验，教训还是有不少的。遂作以下文字，欲扮那块引玉的砖头。

一、步兵战术

步兵是《突击小队》中最多才多艺的战士，所谓“能者多劳”，基本上进攻、防守、侦察、反渗透、伏击、缴获敌军装备都离不开步兵。即使是打算以坦克或火炮为主要战斗力量，也需要搭配一些步兵作为掩护，否则一个渗透过来的敌人步兵就能造成巨大的伤亡。

在防御作战时，步兵最主要的任务就是占据战略点并在周围构筑防线，阻止敌人占点，其次则是为友军部队提供视野。为了尽可能地打开视野，可以在隐蔽的草丛后面扔几个动员兵，切换成不主动射击的模式，散开布置。


布置在防御点侧翼的机枪能躲避敌方坦克的直接轰击，而埋伏在上方树丛中的步兵可以偷袭试图接近机枪的坦克

在野战地图中，适合防御的是步枪班。步枪班中距离对射优势更大，能构筑更多的掩体，还有一挺杀人如割草的轻机枪。通常可以这样布置防线：步枪兵在战略点周围的树丛或草丛里分散构筑多个掩体，相互掩护并打开视野；机枪兵放在靠后的位置对准敌人的主要进攻方向；一两个冲锋枪兵放在战略点上，其他冲锋枪兵隐藏在敌人进攻方向的障碍物后方，准备伏击。如果敌人用高炮或重机枪压制，那么班长就换用烟雾弹掩护大家，为援军争取时间。


在城市战中，反坦克炮需要借助车辆来快速机动

在巷战地图中，近距离火力更猛的突击班将成为防守的主力。把少数步枪兵放进建筑物控制街道，冲锋枪兵埋伏在战略点周围的建筑里，对于渗透过来的敌军步兵和胆大妄为冲入街道的坦克而言，冲锋枪兵永远能带来最大的惊喜。

进入中后期的战斗之后，我方占领的战略点可能会频繁遭到炮击，这个时候价格低廉的动员兵就成为守点的最佳选择。保持一两个动员兵在点上趴着，其他动员兵随时准备替补，其他种类的步兵在周围防守。如果对方可能用坦克和步兵协同进攻，而我方的坦克和反坦克炮来不及支援，那么反坦克小组乃至精锐步兵（装甲掷弹兵、游骑兵之类携带火箭的步兵）可以被用来应急。这些步兵价格昂贵，战斗力强大，但在坦克的攻击面前他们和通常的步兵一样脆弱。把他们布置在后方和侧翼的掩体中，待敌军坦克暴露后攻击侧面，一旦坦克被毁，精锐步兵就能用他们凶猛的火力痛宰敌军步兵。

敌人的步兵可能会试图从战斗不激烈的地方进行渗透，因此在这些地方扔几个冲锋枪兵和一个狙击手会起到不错的效果。数量不多的敌人会被消灭，而数量过多的敌人

就意味着我方的炮兵或轻型车辆有活可干了。如果有工兵的话，还可以布置反步兵雷和反坦克雷，坦克的行走路线相对难以捉摸，但步兵总是要来占点的。在战略点附近，靠敌方一侧的建筑后方布置反步兵雷。敌人的步兵在进攻时会用这些建筑做掩护，然后踩上一些爆炸物……

在进攻作战时，由于防守方具有的优势，单纯用步兵进攻是困难的，步兵在进攻中更多地担任的是侦察任务。进攻的时候务必做好准备，不要认为看上去平静的地方就一定防御薄弱。通常来说，先用一队动员兵侦察，突击班或精锐步兵做主攻部队。如果敌人火力不强就用动员兵和主攻部队一同拿下；如果敌人防御很强的话，探出敌人的火力点后交给坦克或炮兵对付，一旦火力点被铲平，动员兵就迅速占点，主攻部队在周围布防。


反坦克炮布置在路口一侧靠后的位置，利用房屋阻碍敌人射击，布置在周围的步兵还可以消灭试图冲锋的敌兵和坦克

如果一个战略点的争夺非常激烈，那么就要做好填人的准备。准备大量的步兵部队，一点点地去战略点上消耗。军人终是要为国捐躯的，如果一定会战死的话，那么死在战略点上比死在空地上更有价值。

二、坦克战术

撇开火力较弱的轻型坦克不说，中型坦克和重型坦克是战斗的核心，战场的明星。高爆榴弹和机枪可以瞬间收割一群士兵的生命，穿甲弹能击毁对方的坦克。我方的步兵会希望在战斗中得到坦克的支援，而敌方则会把我们的坦克当成要优先对付的目标，用各种手段来摧毁坦克。

坦克的操作：坦克还是切到手动模式来操作吧，交给AI的话可能会发生很惊悚的事，比如说在激战中突然转身，把薄弱的后部暴露给对方什么的。默认键按E切换到手动模式，W、A、S、D分别是前进后退左转右转，鼠标移动瞄准，鼠标左键射击。鼠标对准目标的时候会有一个圈，圈中还有一个瞄准点。圈显示的是这一炮可能击中的位置，绿圈表示能够击穿对方装甲，黄圈表示有一定几率击穿对方装甲，红圈表示无法击穿，如果瞄准点是绿色就可以打到目标，如果是红色则表示中间有障碍物阻拦。白圈和白点是在瞄准中立物体时出现的。



右键可以查看坦克装甲和武器的详细信息

右键点击画面右侧的部队图标就会出现这个单位的信息，对坦克而言最重要的是装甲厚度、主炮的射程与该距离上的贯穿能力、装弹时间、移动速度。如果主炮在某一距离上的贯穿能力大于敌方装备的装甲厚度，那么主炮就能在这个距离上打穿敌方的装甲。通常来说，坦克的炮塔装甲比车身装甲厚，前甲、侧甲、后甲、顶甲的厚度依次降低，大部分的坦克对来自后方和上方的攻击都缺乏防御力。


反坦克雷经常出现在道路的转角处

手动开坦克的时候可以想象自己在玩射击游戏，保持正面面对敌人，尽量利用一切掩体掩护自己，暴露在外的部分越少，被一发穿甲弹干掉的几率就越小。常见的掩体有矮墙、岩石、路沿、房屋和斜坡。在房子里挖个洞开炮，或是在斜坡背面〝露头、射击、后撤〞都是很常见的猥琐战术，沉不住气上来近战的敌人经常会因为地形不利而遭击毙。

防守中的坦克：坦克是用来进攻的，但在无法正面对抗敌方坦克的时候，我方的坦克也需要转入防守。以德军为例，在虎式坦克或犀牛坦克歼击车出来之前德军很可能要用Ⅳ H型坦克去面对苏军KV85坦克或者英军彗星式坦克这样的重装甲部队。这两种坦克都能在较远的距离上摧毁Ⅳ H坦克，与其正面对抗无异于送死。

那么怎么办？把Ⅳ H开到建筑后面，或者开到一条沟渠里面，不时猥琐地露头开上一两炮，抓住机会消灭敌人的步兵——总之，在保证自己安全的前提下尽量给敌人添堵，引敌人的坦克上来近战。在近战中Ⅳ H的火炮足以穿透它们的装甲，

而掩护Ⅳ H的步兵也可以乘机伏击敌方的坦克。当然，有可能冲上来的是黑太子、虎王之类的极难击毁的超重型坦克。这种情况下就淡定吧，至少我方的坦克已经尽力为步兵和友军制造了围歼敌人王牌武器的机会了。

进攻中的坦克：装甲兵，前进！在能压倒正面敌人的时候，坦克一定要进攻进攻再进攻，拖得越久敌人就越可能憋出强大的反坦克武器来。在进攻中，坦克的目标按优先级高低分别是消灭对方的装甲车辆、用高爆弹压制对方的火力点、对付步兵。

当然，让坦克孤军冒进无异于自杀，坦克的进攻需要与其他部队协同。在最理想的情况下，用轻型车辆引诱敌人的反坦克炮开火，用炮兵解决对方的反坦克炮，而后步兵在前清扫敌军步兵，坦克在后掩护步兵，轻型车辆在最后掩护坦克。毕竟占点是靠步兵而非坦克，坦克能压制敌军火力就尽量别上前去。如果敌方开始对我方坦克所在地点猛扔烟雾弹，那么很可能会有步兵借着烟雾掩护过来玩爆破，此时要立刻让坦克退出烟雾区域，步兵随时准备动手。如果有机会用一辆中型坦克干掉对方受伤的重坦克、大口径火炮或者坦克歼击车的话，那就让中型坦克单刀赴会，从容赴死吧。

坦克中的出色代表：T34/76早期型，T34/85，KV85，IS2，马蒂尔达2型，丘吉尔早期型，彗星，萤火虫，百夫长，潘兴（有英雄版本），M4Jumbo（有英雄版本，更好），虎王。


当心草丛！外形低矮的反坦克炮可以借助植物的遮蔽进行伏击


2号坦克在稍远处掩护虎式坦克的后方，这就是所谓的Twins战术

三、轻型车辆战术

轻型车辆泛指摩托、吉普、装甲运兵车、装甲车、自行高炮和轻型坦克。这些车辆的共同点是装甲薄弱，速度快，火力不强，但都能胜任自己的工作。有些轻型车辆适合反步兵，有些轻型车辆可以对付轻型、中型坦克。通常来说，轻型车辆的任务包括支援步兵、掩护重型坦克和火炮，还有敢死队式突击。


92式装甲车拥有4挺机枪，是75高炮的最佳伴侣


一轮射击之后，装甲车迅速带高炮转移阵地

摩托和吉普车都装有一挺机枪，能够提供不错的反步兵火力，但它们自身没有任何防护，能被步兵武器轻松击毁。这两种车辆最重要的意义是，在开局的时候用最快的速度把一挺机枪送到想要夺取的战略点上。以德军为例，德军的单个机枪兵需要60分，而同样要60分的德军摩托则提供了两个冲锋枪兵和一挺机枪，摩托车可以迅速冲到战略点，然后车手下车，把机枪卸下来准备伏击敌人步兵。要注意的是，摩托和吉普车在野外地形很容易发生车祸……

装甲运兵车有两个任务，一是把一个步兵班迅速送到战斗地点附近，然后为下车的步兵提供火力支援。不要带着一车步兵直接冲击战略点，一车人在两三秒内被杀光的事情并不罕见。如果敌人的重机枪和迫击炮火力点构成了太大的麻烦，那么装甲运兵车也可以勇敢地冲上去将对方碾死。二是拖带牵引式火炮。只装备机枪的其他车辆也就能干这类事情。

轮式装甲车和轻型坦克都可能装备机关炮和中小口径火炮。装备中小口径火炮的轻型车辆可以利用地形掩护和敌军坦克捉迷藏，如果有两辆轻型车辆配合攻击的话，干掉一辆中型坦克也不是太困难的事情。尤其是在对付装甲薄弱的日军坦克的时候，美国的M8灰狗、德国的美洲豹、英国的戴姆勒和苏联的T70都能轻松击破对手。

使用机关炮的车辆泛用性更强一点。它可以跟着重

型坦克行动，帮重型坦克解决那些试图近身爆破的步兵；也可以掩护步兵，机关炮扫射步兵的效果不是一般的豪迈。如果是轻型车辆之间的对战，那么使用机关炮的一方可能会更占便宜些。如果用小口径火炮的第一炮没命中，使用机关炮的一方就能在一瞬间把它打成筛子——我最得意的战绩就是用Panzer Ⅱ Luchs轻坦克单挑阿基里斯坦克歼击车，连躲数炮之后近身扫射阿基里斯，把车组成员全部击毙。


巷战中M19高炮威力无比

自行高炮要单独拿出来说的原因主要是美军的M19和苏军的ZSU37，这两个家伙拥有对于轻型车辆而言过于恐怖的火力优势和射速优势。在中等距离上，这两种高炮能打烂大部分中型坦克的侧甲；在近距离的时候很多中型坦克的前甲都扛不住它们的轰击；在巷战中，这两个家伙能在几秒钟内把一幢楼钻出无数个窟窿，然后把楼里的士兵就地填埋。总之，在巷战地图上强烈推荐这两个东西，在和日本人对打的时候强烈推荐这两个东西。

轻型车辆中的出色代表：M19自行高炮，ZSU37自行高炮，2号坦克，T60/T70坦克，美洲豹坦克歼击车，M8灰狗侦察车，戴姆勒装甲车，M3A1装甲运兵车。


室内战斗，在门边留一个士兵，给试图冲进来的敌人一个“惊喜”


防守河岸，步枪手在沙包后面正面对射，冲锋枪手在侧翼埋伏


将反步兵地雷部署在战略点附近的草丛里，总有敌人会过去的

四、重武器与炮兵战术

重武器包括重机枪、迫击炮和小口径高炮，炮兵则泛指所有牵引式火炮与自行火炮。

重机枪、迫击炮和小口径高炮通常都是移动到某个地点后压制敌人用的。首先，重机枪和迫击炮都无法用车辆牵引，小口径高炮可以牵引，但是牵引车和高炮的价格加到一起与自行高炮的价格比也不相上下了。其次，这三种武器都可以构筑掩体，掩体可以有效抵御各种步兵武器甚至是中小口径火炮的直射，但是构筑了掩体后的重武器将无法移动。综合这两点，使用重武器的要点就是寻找一个能够发挥火力的位置。

迫击炮的使用最简单，这种曲射武器的攻击目标通常是敌方守点/试图占点的步兵。无论是哪种情况，敌人的主力步兵都会在战略点的后面一点的位置趴着。所以迫击炮要放在能打到战略点后面的位置上，周围有防护掩护最好，没有的话可以构筑掩体。要注意的是，迫击炮不要离房屋和树木太近，否则炮弹可能刚出膛就爆炸。正式版的游戏中迫击炮改成了单发射击，如果要连续压制一群敌人的话，可以强制攻击地面。

重机枪和小口径高炮通常都用于直射压制敌人步兵，进入其射击范围的步兵的死亡速度可谓快得惊人。如果是用于防御作战，把它们布置在一个能覆盖整个战略点的位置上，条件允许的话不要正对着敌人的来袭方向，而是布置在战略点的侧面。

敌人通常会试图使用少数步兵或车辆来解决重武器，因此在其周围埋伏2~3个冲锋枪兵可以起到良好的保护作用。

炮兵大致可分为两类，一类用于反坦克——包括了所有反坦克炮、大口径高炮、300毫米火箭发射车、ISU152式自行榴弹炮、B4式自行臼炮以及突击虎式自行臼炮（后四者都是因为威力过大，所以能直接拿高爆弹砸坦克）。另一类用于火力压制——包括了所有的牵引式榴弹炮、自行火炮与火箭炮。所有的火炮都尽量手动控制，以实现最佳射击效果。

在正面对射的时候，坦克只用一发高爆弹就能解决暴露在外的炮兵，死掉的炮兵是无法搞定敌人坦克的。所以反坦克炮兵的任务十分简单：隐藏自己，伏击坦克。Pak40之类身材低

矮的反坦克炮可以隐藏在灌木里，禁止主动开火，等敌人坦克接近后一击制敌。88高炮之类体型硕大的家伙尽量利用地形掩护，让对方路过转角后大大地惊喜一番。考虑到大部分坦克至少都有130的射程，请尽量使用射程高于130的反坦克炮。

压制型炮兵的任务就更简单：按优先级顺序摧毁对方的炮兵、步兵和装甲兵。压制型炮兵的射程都很远，火箭炮有180，105口径左右的火炮有220，155口径左右的能到250，B4的射程能达到300左右，只要找个能安全射击的位置就能尽情蹂躏敌人。

两种炮兵都有着共同的注意事项：第一，一击得手后立刻转移位置，炮兵的仇恨值很高，打完不走的话等于是邀请敌人的炮兵覆盖自己；第二，敌人可能会用轻型车辆和步兵渗透过来打炮兵，所以要在炮兵附近埋伏小口径的反坦克炮和高炮。


精英步兵更适合火力支援，而非在第一线冲锋

炮兵中的出色代表：Pak40反坦克炮，Flak37高炮，17磅炮，3.7英寸高炮， 75毫米高炮，ZIS2/ZIS3火炮，D1榴弹炮，管风琴谢尔曼火箭炮坦克，M12自行火炮，牧师式自行火炮，野蜂式自行火炮，B4式自行迫击炮，突击虎式自行臼炮。

五、坦克歼击车战术

坦克歼击车的唯一任务就是摧毁对方的坦克，不要觉得这东西皮厚炮强就上去冲锋——二战中的此类惨剧已经多得不能再多，一些战斗条例里干脆严禁坦克歼击车投入进攻作战。这种东西和坦克一样，尽量手动控制。

坦克歼击车可以粗分为两类，第一类是彻底的赤膊上阵，速度快，火力强，但是装甲只能勉强抵挡重机枪扫射，无法抵挡反坦克武器的攻击——例如美军的M18、苏军的Su76；第二类则是为了防护牺牲速度，通常都有比同级别坦克更强的正面装甲和火炮——例如德军的猎虎、象和日军的山寨猎虎。


利用建筑来掩护歼击车的薄弱侧甲

对第一类坦克歼击车而言，蚊子式的偷袭是唯一的战术，逮到机会开一炮就跑。呆在一个地方不动的结果很可能就是被坦克、坦克歼击车、轻型车辆和炮兵各种围观而后各种惨死。

第二类坦克歼击车可以凭借自己相对较厚的前甲和敌人正面对射。在对射中请牢记一点：坦克歼击车可以在较远的距离上摧毁同级别的坦克，而对方要冲到很近的距离上才能打穿坦克歼击车。这种事情就像恋爱一样谁先动谁先死，一旦坦克歼击车投入进攻就有可能暴露侧翼，而暴露侧翼就意味着死亡——即使是猎虎式这样前甲厚达250毫米的怪物，侧甲也只有可怜的80毫米，就更别提其他的坦克歼击车了。


在墙边露头射击可以在一定程度上弥补装甲薄弱的缺陷

坦克歼击车的另一个弱点是履带。大部分坦克歼击车都没有炮塔，所以被打断了履带的坦克歼击车几乎就只能原地等死。所以，永远不要让坦克歼击车投入进攻。

坦克歼击车中的出色代表：追猎者，3号突击炮（注意英雄3号突击炮是换装榴弹炮的型号，打坦克很困难），犀牛，猎豹，M18，M36，Su100，2年式坦克歼击车。P



■贵州 yago

格尔沙普——屠魔者

总评	6.0
制作	Fanafzar Game Studios
发行	Dead Maget
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	6.0
上手精通 Difficulty	7.0
画面 Graphics	6.3
音效 Sound	5.0
创新 Creativity	4.0
剧情 Story	7.0

为什么要玩这款游戏

《格尔沙普——屠魔者》是由来自伊朗的游戏制作团队开发的一款魔幻动作游戏，这部作品有两大亮点，一是百分之百原味正宗的波斯文化背景，二是刻意模仿家用游戏机平台上的动作巨擘《战神》。话说在被时光所遗忘的远古波斯，光明与黑暗的对抗从未停止，黑暗之主阿兹达哈卡（Azhi Dahaka）召唤群妖危害人间，他麾下的金冠魔王哈塔斯（Hitasp）率部入侵法兰巴大陆意图建立自己的帝国。英雄格尔沙普的兄弟奥罗克西亚（Oroxia）被金冠魔王哈塔斯所杀，格尔沙普为报仇雪恨杀入哈塔斯的巢穴，一路斩妖除怪后击败哈塔斯并夺回家传神锤。本作声光效果档次偏低，操作手感还算流畅，战斗招式设定谈不上有什么创意，攻防格挡和连击招式都是家用机平台上司空见惯的套路，解谜难度平平，对动作跳跃的要求偏高，属于一款消乏解闷的轻量级动作游戏。

★技巧要点

1.鼠标左键轻攻，右键重击，按住中键不放为格挡，轻攻速度快威力小，重击速度慢威力大。

2.左上角蓝槽是格尔沙普的生命值，橙红色是武器经验值槽，下面的暗红色槽是怒气槽，某些连击技需要足够的怒气值才能发动。

3.冒险途中经常可以见到红蓝两色光球塔，红色可增加经验值，蓝色是回血，靠近后先按E键扯开光球塔的护刺，然后才能获得光球。

4.按Shift键加方向键为翻滚，空格键是跳跃，双击空格键可施展二段跳。

5.以匕首刺壁下滑时直接跳到墙面上按E键即可，下滑途中按上键可减速，下键加速，左右键横向移动闪避障碍物。

6.战斗中对玩家的迅捷反应有特殊奖励，未格挡状态下当敌人挥刀砍来瞬间立即格挡，如果格挡成功敌我双方的动作会暂时变慢，慢动作时间段内攻击力大增，并且能免疫敌方普通攻击。

7.面对低级小怪按E键可摔绊刺杀，这招的妙处在于摔绊刺杀过程中格尔沙普会处于无敌状态，即使空血面对群怪

的围攻也不用担心，防好了慢慢一个一个拖来摔翻刺死。

8.某些高阶怪物无法用普通攻击方式解决，必须打出红色虚弱印记后再靠近按E键施展特效斩杀，有的Boss级怪物还需限时输入随机指定方向键位。

9.格尔沙普有大刀和龙头锤两件主武器，使用不同武器战斗可获得不同的经验值，经验值攒满升级后会解锁不同的连击招式。

GARSHASP ★屠魔流程



正在崖边休息的波斯英雄格尔沙普突遭怪物袭击，开始先消灭附近反复刷出的小怪以便熟悉操作手感。

格尔沙普赶到村外目睹金冠魔王哈塔斯打倒自家兄弟奥罗克西亚并夺走家传神锤，砍翻村外挡路的群怪，经过补血的蓝色光球塔进入内院。一只巨臂怪破墙而入，注意及时格挡,不难打败它，杀死Boss级怪物后可获得绿色能量球增加生命槽长度。接着爬梯上房，在屋顶双重跳飞到对面，跃起抓住屋檐侧移爬上对面平台，上去后对金色尖刺光球按E键存盘。学会面对单个低级怪按E键可绊摔拔匕首扑杀。在有弓箭手的塔楼前消灭怪物后扳动楼前机关打开铁栅栏门，塔楼的另一边也有个延时机关，扳下后要立即向狂奔，赶在巷道尽头的栅栏门落下前冲入大院。沿着台阶来到更高层平台，推动石磨机关打开栅栏门，再上台阶后遇到会格挡的黄皮怪。先清掉周围纠缠的绿色小怪后再专心对付它，黄皮怪不吃绊摔技，多次攻击造成足够伤害后它头上将出现红色虚弱印记，此时对其按E键可启动特殊击杀效果。

继续前行找到奥罗克西亚的尸体，干掉围观的绿色小怪后登上竞技台迎战手持大斧的牛头怪，挡好这位小Boss的双重连击和凌空旋斩。击败它后，跳上两尊石像间的天桥，存盘离开。



纯正的波斯风格景观



机关谜题的难度确实不高

前面的地形开始有点挑战性了，悬空跳台，徒手攀岩，稍有闪失都是个粉身碎骨的下场。来到塔顶注意看墙上闪光点，朝那里跳过去，格尔沙普会拔出匕首刺入墙中一路向下滑落，墙上凸出石条会导致脱落，迅速再按E键又能将匕首重新刺入墙中继续下滑。墙上发光区域会减速，下滑一段后飞来的石砲会轰塌头上断墙，如果被落下巨石砸中必死，因此全程都要加速向下冲刺，抵达底部时及时按空格键，格尔沙普会踩墙返身跳到平台上。

前面有3座雕像组成的机关，先转动3座雕像底座，使它们的杠杆嵌入地缝，最后再推中间的机关，在这个过程中会有绿皮小怪来捣乱。启动机关后旁边的栅栏门打开，登上升降圆台扳开关下降，从入口顶部跳到天桥上，在前面有2座蓝色光球塔的路口先走左边，扳动杠杆开关后会先后刷出6只黄皮怪，解决后再走右边，这边全是好对付的绿皮怪。最后走中间，先扳下2个闸刀，砍翻2只黄皮怪，再旋转中间的杠杆机关，转身冲入打开的入口，乘坐升降圆台从塔井中下到地面。走一段路后前面遇上金冠魔王哈塔斯，他松开手中铁链放出2只巨臂怪，这二位Boss的毒雾扑击无法格挡，看到它们抬起双臂作势欲击要立即翻滚躲开，当它们头顶出现红色虚弱标记后迅速按E键启动特殊击杀，按画面提示连续输入指定方向键即可轻松杀死巨臂怪。

哈塔斯夺走的神锤是格尔沙普家族代代相传的圣器，如果被魔王所用将极大助长黑暗魔族的力量，格尔沙普必须夺回这件宝物。枯藤盘绕的森林中瘴气弥漫妖魔出没，恶魔军团占据这里后对森林下了可怕的黑暗诅咒，但这是通向哈塔斯巢穴的唯一道路。

格尔沙普跳过水面沉浮不定的木板进入林间深处，前方出现的盾牌怪擅长格挡，趁

其进攻间隙发动连击技，打出红色虚弱印记后直接按E键即可斩杀，比起还要输入指定键位才能干掉的牛头怪相对简单些。当盾牌怪和绿皮怪混在一起时，先以无敌摔绊术解决绿皮，然后再对付盾牌怪。被高级怪物包围时要及时翻滚突围，否则一直被围着群殴根本没机会还手。



强悍的水中Boss

跳过巨树上的木栈道，沿着长木杆攀爬到对面树台，小心群怪后后面躲藏的敌方弓箭手，它们同样吃摔绊秒杀技。河边有只木筏，上去后格尔沙普必须持续按E键摇动船尾橹杆才能前进，否则木筏会沉入水中，很快有小怪跳上木筏来袭，挥刀将它们砍落水中。由于木筏上空间狭小，如果施展摔绊或追击都可能失足坠水，注意不要停止摇橹杆，否则也会船沉人亡。连过3波袭击后抵达水寨门口，跳到左右两侧礁石上消灭怪物，扳动机关打开寨门。继续划船前进，撑过两波攻击后靠岸，前方出现不吃连击技的刺甲怪，好在打出虚弱标记后同样能摔绊秒杀。

沿着树干天桥前进，小心跳过转动的带刺木桩，躲避木台间来回晃动的巨大树桩。最后的高台上有个Boss，它同样不吃连击技，仔细防好，用普通攻击耗到它头上出现红色虚弱印记，按E键互动输入指定键位后斩杀。

存盘后以匕首刺墙滑下巨树树干，注意避让树皮上的瘤结和凹坑，到底后爬过紫红色藤蔓缠绕的山壁，沿途刷出的小怪和致命机关无须赘述。在有地坑的岩石平台上，必须先跳到身后高台上才能打开封住地坑的木栅栏。前面还有一只自动行驶的小木筏，但格尔沙普要在行进途中跃过拦路树干，借助水面沉浮不定的木板辗转跳跃，最后才能乘坐小木筏上岸。

在布满荆棘的地方爬上石台，水中突然冒出一位体型庞大的Boss，灵活跳跃闪避它的横向扫击，如果是竖击要提防紧接而来的毒液喷吐攻击。当它的手臂搭在石台上时对其发动攻击，如果跌到下层要尽快爬上石台进攻，因为下层靠近水边，施展连击技时极易落入水中。Boss血下一半后出现红色虚弱印记，扑到它头上输入指定键位，Boss会砸塌石台，继续攻击直至将其击倒。

沿着陡峭石壁来到山顶龙庙，这里原本是红龙居住的圣地，哈塔斯率领群魔入侵后施展黑巫术将红龙化作石头。在龙庙中，格尔沙普砸烂龙骨获得龙头锤，此后按TAB键可在两种主武器间切换。

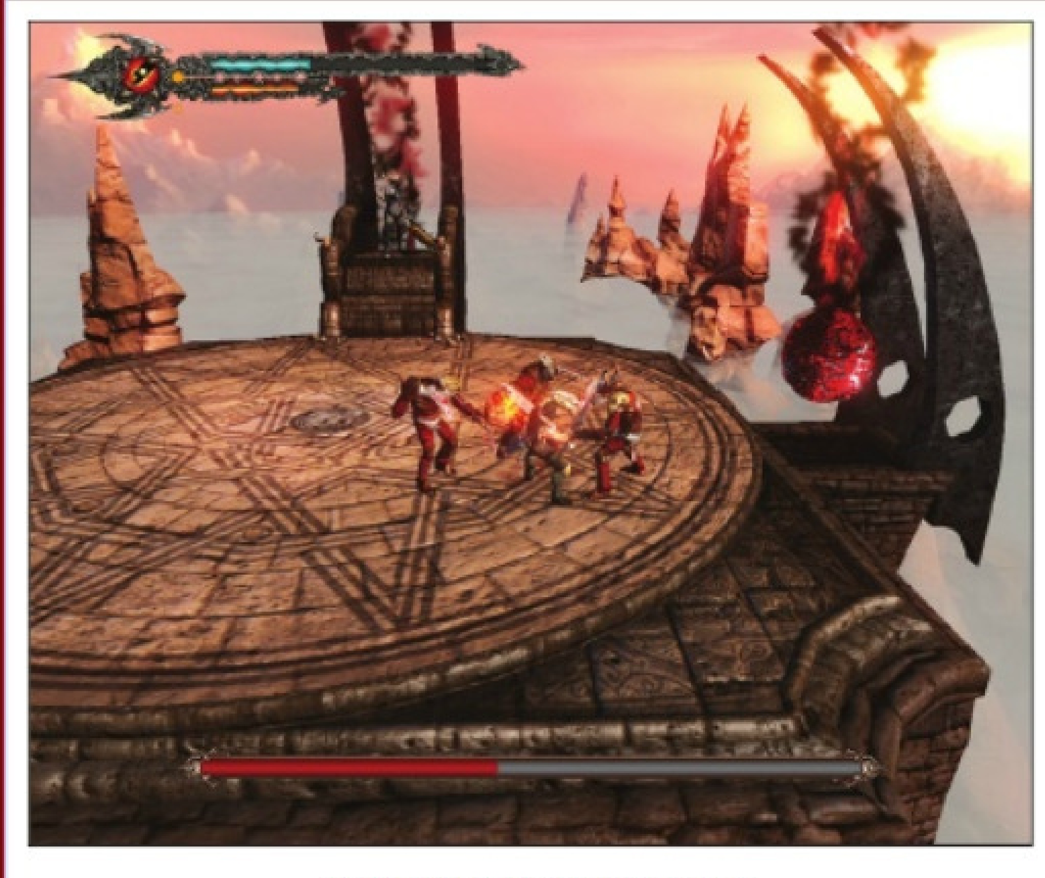
乘坐升降木台来到山顶后遇到新怪物红衣刺客，这种敌人也不吃连击技，但出现虚弱印记后能被摔绊秒杀。在石洞中踩跳岩壁时要小心松动的岩石会坍塌，穿过石洞来到哈塔斯的魔宫门外，此处地面有一个巨大的时钟型密码转盘，看对面山壁上的图案，密码似乎是12点和5点两个位置，实际上真正正确的密码应该是12点和7点位置，以魔宫门为为正12点，推动转盘让杠杆先后转到12点和7点位置即可打开魔宫大门。如果输错密码，左侧会刷出小怪围攻格尔沙普。

进入魔宫后，先有一场应付大群牛头怪的苦战，迅速跳过摇摇欲坠的岩石支柱，有

平凡的波斯战神

评说

本人不是一个人种生物学家，因此不敢说格尔沙普老兄那过于凸出宽厚的额头是不是称得上具有波斯特色，仅以本人有限的阅历来看，这位英雄其实长得更像好莱坞科幻电影《异形大战外星人》里的外星猎人，那前额仿佛是皮下植入了一块加厚钢板。如此犀利个性的相貌对一位动作游戏主角来说无可厚非，玩家们通常更关注主人公斩杀各路妖魔鬼怪的雄姿，这方面格尔沙普的表现完全可以打80分，格挡、连招、特效斩杀、攀爬跑跳等都做得中规中矩，但见他刀光剑影中躲闪腾挪不逊武林高手，深渊绝壁间上蹿下跳有如波斯王子，虽说与《战神》系列的主角奎爷相比仍有不小距离，但这款游戏还算不上是无法下咽的粗制滥造之作。通关之后对本作的最大感觉是没什么特色，格尔沙普能做的一切都可以在其他动作游戏中找到，所谓的波斯风格也就是开篇城镇场景中有突出表现，中期的森林、沼泽无法看出什么风格，后期的魔宫神殿压根谈不上风格可言。如果这款游戏中关卡数量再多一些，怪物种类和行为模式再复杂一点，失足踏入无底深渊的贴图错误再少一些，格尔沙普或许有望成为动作游戏界的一颗新星。

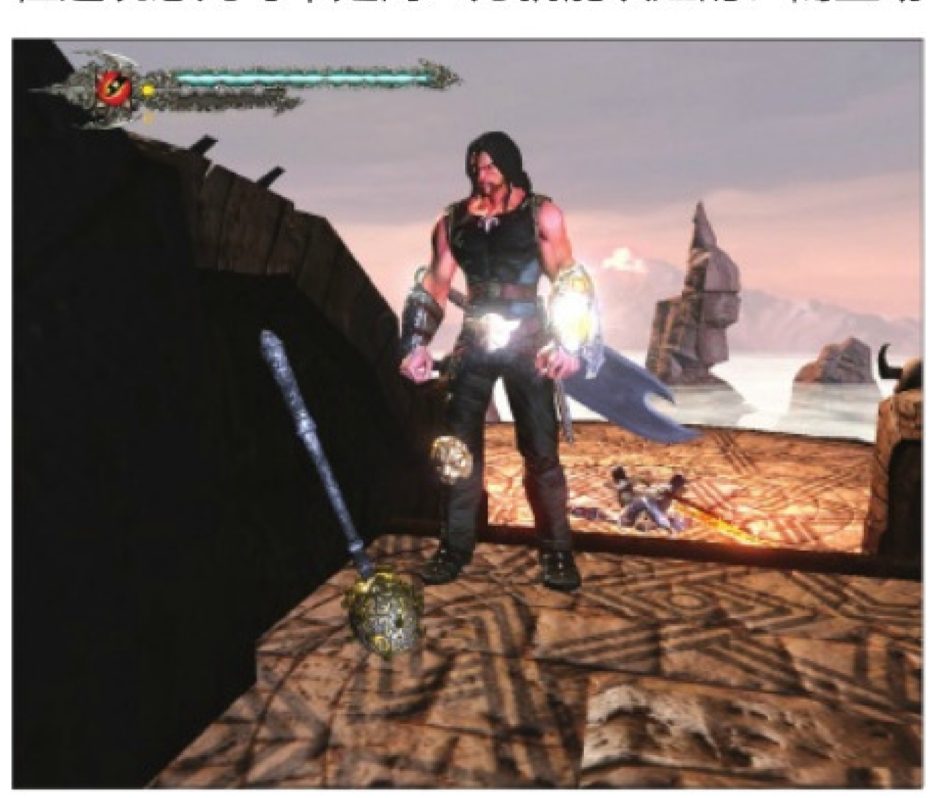

哈塔斯利用红色魔球回血

些挡路的小怪可以不用理睬，抓住峭壁边缘的凸出部继续前进。轻巧穿过来回滚动的轮刃机关，砍翻前面挡路的牛头怪，扳动机关从井口跳下去回到魔宫入口大厅，在厅中打开的门里有一堆刺甲怪守护着一个开关，如果靠近开关，两侧布满尖刺的墙壁会向中间缓缓挤来，格尔沙普必须赶在两面刺墙合拢之前消灭所有刺甲怪并扳下开关。这场战斗颇有难度，没干掉所有怪物前别想顺利扳下开关，建议换上龙头锤增加伤害力。还有个更妙的办法是利用脚本触发Bug，进入界内惊动怪物后赶在红色魔墙出现前迅速跳出，这样可以不触发刺墙移动，但怪物会围过来投入战斗，就在边界上以轻刀耐心消灭所有怪物，清场后再上前扳动开关。

右侧墙角会绽开一个洞口，跳到下一层大厅，先走右边，消灭所有敌人后扳动两个机关，右侧密门会暂时开启，赶在它关闭前冲入门内扳动机关。返回大厅可以看到正门开了一半，接着向左跳到悬崖下的石台，之后是噩梦般的万丈深渊滑行，格尔沙普必须在两面绝壁之间轮番滑落，不但要躲避山壁上突出的石槽和碎岩，还得时刻小心来回滚动的轮刃，最难的是把握在两面绝壁之间切换的时机，稍有失手就是死亡。

经过这段漫长到似乎没有终点的滑行后来到崖底，从左边开始向上攀爬，抓住突出岩壁的石槽，趁轮刃滚过的间隙迅速跳到上一层，有时甚至要一口气连上两层，最后乘坐升降木台返回之前跳下悬崖的大厅左侧。扳动机关打开正门，出去后发现来到魔宫大门外的密码图案下方，沿着山道进入魔宫内殿，门内有只巨臂怪Boss把守，上楼梯后小心通道地板上的大洞。楼上大厅入口有存盘光球，厅中石柱会自动升起将格尔沙普带到塔顶与哈塔斯展开决战。

塔顶是一个圆形竞技场，哈塔斯正在等待格尔沙普，神锤就放在他站立的石台上。手持合扇板门刀扑来的哈塔斯没什么厉害绝技，最猛的三连斩都能格挡，他的看家本领是被打成空血后会跳到石台上施展黑魔法给自己缓慢回血，此时竞技场两侧浮起两枚红色魔球，它们是哈塔斯黑魔法的能量之源，与此同时场中会刷出红衣刺客和高阶牛头怪围殴格尔沙普。当哈塔斯回满生命值后，他又会跳下石台继续厮杀，要阻止他回血必须摧毁两枚红色魔球，但这玩意儿可不是两三刀就能砍烂的，而且场


打败魔王后夺回家传神槌

内小怪也绝不会坐视格尔沙普动手，如果再加上回满血的哈塔斯，这场战斗难度就不低了。好在每摧毁一个魔球都能获得生命值恢复奖励，格尔沙普只要能奋力摧毁两枚魔球，解决剩下的小怪和哈塔斯都只是个时间问题。沦为孤家寡人后的哈塔斯战斗力提升，但也不过是五连斩的水平，只要防好了同样能轻松格挡。最后当哈塔斯头顶出现红色虚弱印记时，接连输入随机指定键位可目睹格尔沙普夺过合扇板门刀手刃仇敌的动画。金冠魔王伏诛，被黑魔法石化的红龙复活展翅飞来，格尔沙普夺回家传神锤跳上红龙背，飞离魔宫。P



林晓：这篇文章是《时间的游戏》的后续，前文已在《大众软件》2010年5月中刊上发表。真挚的爱情是什么？愿意为你牺牲一切！凄美，催人泪下。宛如一曲生命的旋律。





时间的游戏2

■江苏 一夕之君

暴风城广场，仲夏夜晚的月光正温柔地洒在过往的人身上，好像上苍希望这匆忙的人世得到片刻的静谧。为芸芸众生罩上了一件披氅。

广场一角的一张长凳上，一个侏儒女性和一个身材高大的男人正并排坐着，路灯的昏黄和月光的凄伤在他们身边融汇成了一种雾霭般的颜色。隔绝了人群的嘈杂。

他们似乎刚刚争论过什么。彼此都不说话。女侏儒脸上还带着愠色。而男人低着头，看不清他的脸。

“你有想过，你这样做值得吗？”过了一会，还是侏儒先开了口。

她问过很多人这样的问题，也得到过许多不同的答案。回答她这个问题的人有的活着，有的已经不在人间。他们的生命如同百川汇海，最后都会归于尘埃。而在这不可逆转的命之旅程中，谁可曾有过遗憾？谁可曾有过伤感？谁爱过谁？谁又恨过谁？在这个世界，有谁真正的存在？

侏儒打量着眼前的这个男人，他穿着破旧的衣裳，深墨如蓝的头发让他显得更加深沉。消瘦的面颊写满了疲倦，只有一双眼睛还是明亮的，只有心中充满希望的人，才会有这样的眼神。

“我想再试一次。这次我想我一定能成功。”男人没有回答侏儒的问题，他抚摸着左手的戒指，那是一枚镶嵌着一颗硕大祖母绿的戒指。他的目光凝视着戒指。写满了柔情。

侏儒好像被他打动了，沉思了良久开口说：“虽然我一再的提醒都改变不了你的想法。但还是不得不告诉你。这个法术和世间的一切法则一样，都是存在危险的。你要得到的很多，所要付出的也一样更多。哪怕你的力量比寻常人类要更强大，我也无法保证你这次能活着回来，就如同你上次去的时候一样。你的生命已经所存不多。”

“我知道，谢谢你，克罗米，你始终是我最好的朋友。”接过侏儒递给他的沙漏，男人露出了感激的笑容。

夜风吹来，树叶呼啦啦的响声像是某种乐曲的节拍。一团云过去，一团云离开。而在这云彩遮蔽月亮的短暂瞬间，刚才还坐在长凳上的男人就像人间蒸发一般。完全的消失不见了。

安静的广场角落，只有侏儒还坐在那儿，她掏出了胸口的怀表。自言自语地说了一句话。

“也许他这次能成功。只可惜即使成功……”她像是对着空气说，又像在自言自语。只是欲言又止。

她的眼神写满了忧伤，这样的眼神对于总是无忧无虑的侏儒来说，实在是有些奇怪。就像仲夏晚风中，不愉快的人，都会显得很奇怪。

很快，她的忧伤不复存在。因为她听见了曼陀林的声音。那种曼妙的旋律，是一种生机盎然的旋律。

房间

仿佛身心都要被撕裂般的痛楚过后，男人清醒了过

来，他恢复了神智，看见了旅馆的天花板上雕着的精美图案。

他站起身，看见了放在床头柜上的酒杯，里面装着的恰好是他最喜欢的荆棘谷月光朗姆酒，这种酒，喜欢的人并不多，大多数男人都认为这酒的味道太淡，简直就是糖水。

他品茗着酒的味道，心里默默的想着什么。

这时，一阵脚步声从楼道里传来，很急很乱。

男人吹灭了蜡烛，拉上窗帘，整个房间变得一团漆黑，什么都看不见。同时轻轻地念了一段咒语，他整个人就像变成了透明的空气，完全的失去了身形的存在。

开门的是一个年轻的男子，眼睛很大，唇边有一颗痣，精致的五官乍一看还以为是个女孩。

"薇尔琳斯，薇尔琳斯你在吗？是我啊，你把灯关了吗？"年轻男子朝着床上呼唤着。

空空的房间，没人说话。

"别吓唬我啊，我是托德啊。"年轻男人点亮了灯。看见了空空的床上，留着一张纸条。

"亲爱的托德，我有事不得不马上离开，请你原谅我的不辞而别。我会在暴风城的广场上等你。

你的紫罗兰"

托德看着纸条愣住了，这是他新婚妻子薇尔琳斯的笔迹，他当然不会认错。紫罗兰是她最喜欢的花，也是自己对她的昵称。

为什么会这样呢？为什么在蜜月旅行的时候，她会这样不辞而别，一个人回暴风城？

托德感到难以置信。他几乎一下子就瘫坐在了床上。手中的口袋落在了地上。里面装着的东西滚落了一地。

那是他刚从夜市上带回来的坚果，是塞拉摩的名产。据说当年阿尔萨斯最喜欢吃这个东西。他每次和吉安娜见面的时候，都会吃吉安娜为他带来的这种坚果。卖坚果的商人是这样说的。

"这该死的东西。"托德看着散落满地的坚果，气不打一处来。就是因为要去买这该死的坚果，他才会从心爱的妻子身边离开，结果连她悄悄地离开都不知道。

"还说吃过这种坚果的恋人会永不分离。阿尔萨斯和吉安娜不也是分道扬镳了吗？"托德迁怒于眼前的这些小坚果，一脚一个，全踩了个稀烂。

他这种小孩子似的脾气，显得很不成熟。和他的外表看上去一样，或许他只是个未成熟的大男孩而已。

或许，他的妻子就是受不了他的脾气，就不辞而别了吧。

托德气鼓鼓出去的时候，没有发现在他身后的房间里，一个男人的身影仿佛凭空出现。用轻得根本听不见的脚步声，尾随着他走了下来。

酒间

舞池中艳俗的女郎，花枝招展的浓妆也无法掩盖她行将逝去的青春。在群魔乱舞似的痴迷曲调里。她扭动着腰肢，却依旧如同深秋的风中摇晃的花儿，随时都会掉落地上。

是什么乐器？

是曼陀林。

多久没听到了？

托德坐在小方桌上，喝着荆棘谷的月光朗姆酒。心中往事如烟。

第一次见到薇尔琳斯，同样是在酒间，只是暴风城的那家旅馆要干净得多，也比这里宽敞得多，舞池中也没有这样低俗的舞蹈，有的只是清幽的少女，歌喉婉转地唱着一首情歌，呼唤着远方的情郎。伴奏的曼陀林也是再简单不过的淡然旋律。

恐怕除了手中这杯朗姆酒以外。一切都不同。

托德还是难以相信，自己一个小时前出门时还在柔软的床铺上小憩的爱妻会这样突然离开。他掏出了小小的信笺，上面还带着妻子的芳香。

那种淡淡的，难以用笔墨形容的芬芳，是只属于她一个的味道。

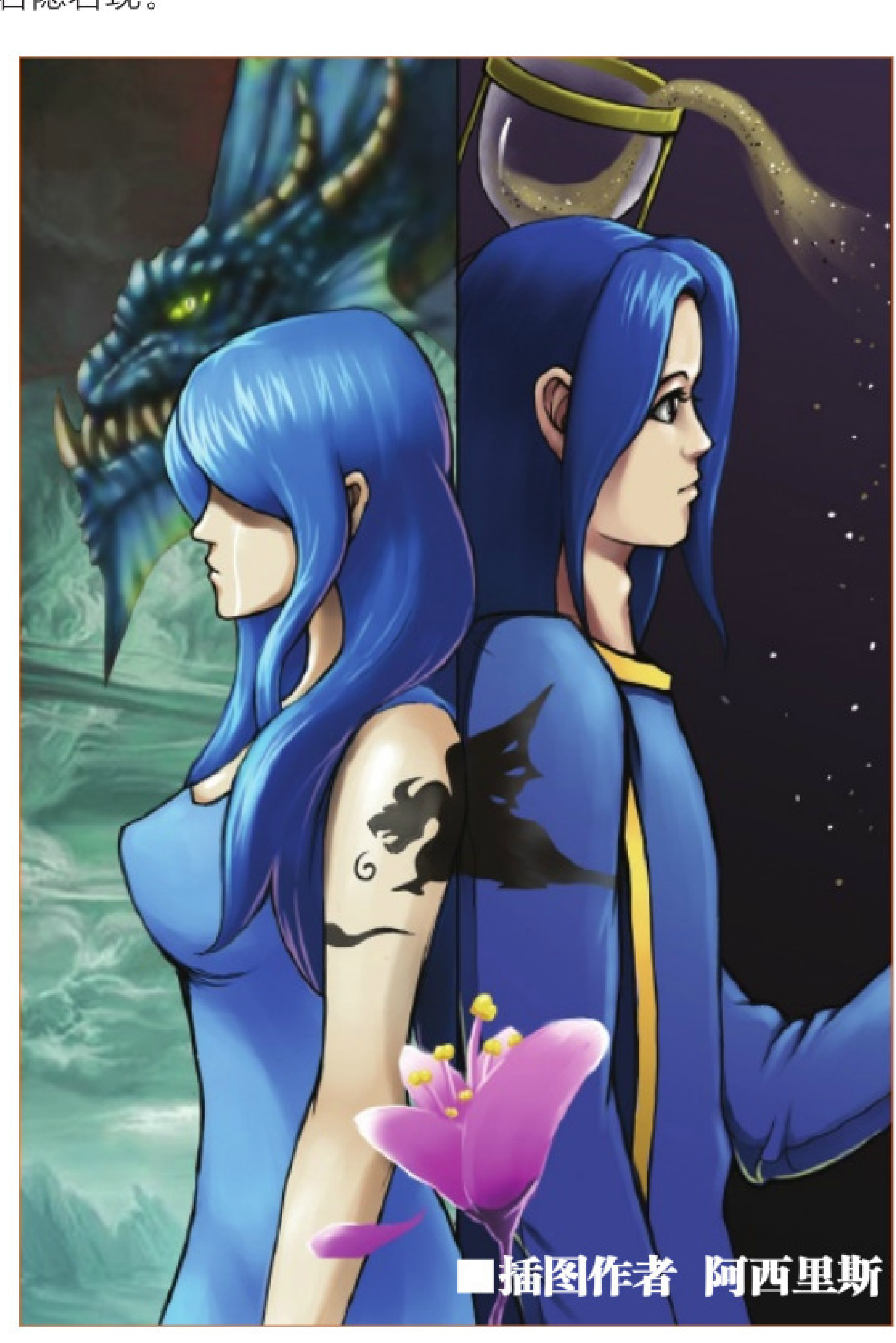
思量间，身边的圆凳上不知道何时有了人。

是一个打扮得非常妖冶的女人坐在了他的边上，喝着烈酒。身上散发着浓烈的狂野女人味。

"Hi，小哥，一个人吗？"女人带着媚笑，伸出了右手的食指若有若无地撩拨了一下托德的额头，绛红色的指甲油仿佛鲜血一样。

托德瞥了她一眼，没有理会。

"呵呵呵呵，这样的地方，你一个单身的男人，还能耐得住寂寞吗？别害羞，姐姐保证你会非常的快乐的。"女人把脸凑的更近，低胸的短衫下面丰满的胸部若隐若现。



■插图作者 阿西里斯

托德笑了笑，摊摊手。

“我没钱。”

女人冷冷地哼了一声，显得很失望的离去了。

就在她起身的时候，和她擦身而过的，是刚才房间里的清瘦男人。他点了一杯月光朗姆酒，静静的喝着。海蓝色的眼睛，倒映着杯中的酒，放射出蓝宝石般的华彩。

冲突

“托德，你要我说多少次？你力气那么小，又不会打架，还老喜欢管闲事。”薇尔琳斯一边为托德包扎着胳膊上的伤，一边又心疼又生气的责怪着他。

“没办法，你也知道我这个脾气，就是看不惯别人受欺负。”托德像是个犯错的孩子。看着心爱的女人。

托德就是这样的人。虽然就像他如同女孩般的外表一样，他是个手无缚鸡之力的文书，但是因为生长在军人的家庭，却还是从小就养成了他嫉恶如仇的性格。这样的人，性格往往都是很温柔的。如果不是这样，薇尔琳斯恐怕也不会爱上他。

在两个人第一次见面的那家旅馆，吃饭的时候跑进来的那只流浪猫，除了托德外的所有人都要赶它出去。只有托德温柔地抱起它，还喂它吃鱼干。

可是这种性格，却让托德吃了不少亏。这个昏暗的世道，弱肉强食，很多时候，暴力就是一切的真理。

刚才走出去的妓女不小心撞到了一个彪形大汉——卡尔格洛——是这里出了名的恶霸，几乎没人敢得罪他。那家伙喝了不少酒，正是醉得最凶的时候。这时候惹上他，简直就是给自己找麻烦。

众目睽睽之下，卡尔格洛对那个妓女拳打脚踢，每一下都好像要杀了对方似的用尽了全身的力气。一个妓女的死活是没人会管的，更加不会为了她而去得罪卡尔格洛。

当然，凡事总有例外，托德迎上去，用他那并不强壮的手握住了卡尔格洛的胳膊。

“够了，你想打死她吗？”

托德的声音并不高，但是很坚决。

“你是谁，要你来多管闲事？给我滚！”卡尔格洛一拳打在了托德的腹部，后者感到一阵剧烈的疼痛，整个人都几乎晕倒。

围观的人凑了过来，那个妓女则挣扎着爬起身来，撒腿就溜了。

卡尔格洛喷着酒气，抄起了一张凳子，狠狠地砸在了托德的背上。托德整个人就像一只麻袋般倒了下去。

卡尔格洛一边骂着脏话，一边把托德狠狠的拽了起来。像拖一只麻袋似的把他拖出了店外。

而这时一直在柜台前喝酒的那个男人不知道什么时候，又已经失去了踪影。桌上留着他刚喝过的半杯酒。酒杯下压着钱。人却已经不见了。

法则

“我跟你说过很多次，你改变不了的。”昏暗的房间里，传出克罗米的声音。

“我知道时间的法则，要发生的必定发生，要到来的不可逆转。我知道。”那个声音显得很疲惫，每一个字说出口，都仿佛很痛苦。

“既然你都清楚，为什么又要我帮你呢，你知道我是帮不了你的。你之前已经尝试过了不是吗？你要知道，让你尝试那么多次回到过去的时间里，是多么危险的事情。哪怕是青铜龙，都不敢一次又一次的做这么危险的事，妄图去改变已经发生的既定事实。如果不是多年的朋友，我是万万不会这样做的。改变过去，是多么危险的事情，我比你要更加清楚。”克罗米尽量压低了声音，不让周围的人听见。

“对不起，克罗米，我知道你很为难，我也知道自己触犯了时间的法则，是必然要付出代价的。我的肉体和精神都开始消亡了，你能够看见，也可以感受。”声音的主人伸出了一只手腕，瘦骨嶙峋的手腕，预示着他的生命即将逝去。

克罗米叹了一口气。不知道如何开口说下去。

“你不用为我感到伤心，更不用觉得愧疚，你清楚我的性格，我也了解你。我既然做出了选择，就不会后悔。你放心，我的力量，还能让我再一次尝试。”那个声音温柔的安慰着克罗米。

“你疯了，我绝对不会再帮你做那种事。你的身体已经无法再承受一次时间流的摧残了！何况你也应该清楚，即使你在当时救下了他，他也会立刻因为别的原因死去。因为那种事实是已经存在的，任何人都无能为力，哪怕是伟大的青铜龙王诺兹多姆也办不到。”克罗米用从来没有过的严厉语气跟眼前的人强调着。

“我知道，但是一定程度的修正我想还是可以办到的不是吗，就像奥术魔法的转化，在某种程度上，可以用一种力量去代替消亡的力量，加以中和，或者是代替。”

“你，你是说？”克罗米完全的惊呆了。

“是的，我愿意那么做。”那个声音低沉，但是坚定。

“不，我绝对不会答应！”克罗米连连摇头，斩钉截铁的拒绝。

“你一定会答应的。”那个声音却显得很平静，成竹在胸。

他知道，克罗米一定会答应的。

因为他们是最好的朋友。

逝去

托德清醒过来的时候，正躺在旅馆的床上。

他只记得自己被持续的殴打，仿佛浑身的骨头都要散架。就在觉得自己就要死去的时候，一阵强光让自己失去了知觉，而醒来的时候，居然就在这里。

他感到非常的奇怪，不知道发生了什么事。

走下楼的时候，旅馆的老板看见他醒了，赶快跑过来扶着他的手，怕他从楼梯上摔下去。

“到底怎么了？”

“先生，你真是太走运了。昨天你昏迷不醒的被一个高高瘦瘦的男人抬回来的时候，我们都以为你死了呢。天

啊，你居然一点事都没了。你知道吗，卡尔格洛昨天太吓人了，平常他就常常喊自己早晚要杀人。我们这里的人，没人敢开罪他。你是外地来的不知道，差点就死在他手上了。”旅馆老板滔滔不绝地讲着，放着这些毫无意义的“马后炮”。

“那么送我回来的人呢。”托德问道。

“他？对了！那个人说有句话要我转告你。”

“是什么话？”

“他说，希望你健康长寿。”

托德愣住了。

而在他来不及多想的时候，旅馆外面传来嘈杂的人声。托德和老板都走出店门去想看个究竟。

他们看见卡尔格洛被几个全副武装的卫兵押运回了军营准备接受审讯。他们拉住路人问，路人说，卡尔格洛酒醒之后，就去军营里投案自首，说自己昨天晚上酒醉后杀了一个人。据说是个高高瘦瘦的男人。但是他说的地方都找遍了，也没有发现尸体。

高高瘦瘦的男人？

直到托德被传讯过去问话，他也不知道这个男人是谁。究竟是不是送自己回来的那个，他都不能确定。

但是，他能确定的是，自己要赶回暴风城去见心爱的妻子。

是的，马不停蹄的回去。

别了

“克罗米，我在哪里？”清瘦的男人问道。

“你在我的身边，我的朋友。”黄衫侏儒温柔的回应。

“我还活着？”他继续问。

“是的，但是我也无法改变你即将逝去的事实。谁也不能。”克罗米的一串泪水落在了说话的男人脸上。

泪水仿佛带着一种魔力，落在了这个人的脸上，让他的容貌变得模糊了，取而代之的是一张异常美丽的容颜，深墨色的短发也变成了蔚蓝的长发，如同海的波涛。

“谢谢你，克罗米。时间之沙，把我带了回来。谢谢你协助我完成了这个绝妙的法术。”说话的女人，气若游丝，她从脚开始都变得透明了。

“薇尔琳苟萨，我的傻姑娘，你为什么非要走到这一步？我们的生命如斯漫长，人类的生命比之我们就像朝花夜露，真的值得你这样牺牲吗？”克罗米紧紧地握住好友的手，仿佛要抓住她即将消失的生命。

怀里的朋友笑了笑，摇摇头，轻轻拉住了克罗米胸前的怀表，看了看时间。

“你真厉害，时间算得刚刚好，我回来的时候，正是他要出现的时候。”薇尔琳苟萨笑得很灿烂，一点也感觉不到忧伤。

克罗米没有接着她的话往下说，因为一阵曼陀林的声音传来，让他们两个都陷入了沉沉的思绪。广场上的人很多，没有一个注意到她们，都在沉浸在曼陀林的旋律里。

“克罗米，你说为什么曼陀林有些时候听起来这么美，有些时候却那么忧伤，更有些时候很妖娆呢？”薇尔琳苟萨问道。

“我想，是因为弹琴的人不同吧。”克罗米强忍着悲伤说。

“不，我想，是因为听琴的我们，心情不一样。”薇尔琳苟萨闭上了眼睛，没有再睁开。

“我知道他来了，只可惜，却要别了。”

别了。

别了！

这是她留在世上的最后一句。

薇尔琳苟萨没有见到她最爱的人，最爱她的人也没有再见到她。不知道她最后的消失是因为她作为一只精通奥术魔法的蓝龙的一个不传秘法，还是时间的力量，把她湮灭在了无垠的虚空中。她就这样消失在了曼陀林的音乐里。而托德此刻，却正穿梭在人群里，寻找着他最爱的女人。

他那样找啊，找啊，直到在仲夏的庆典里累得坐下。

这时，他看见长凳上坐着一个穿着黄衫的侏儒在朝着自己微笑。

他礼貌的点点头。走上前去，和侏儒攀谈起来。

“你在等人吗？”托德问道。

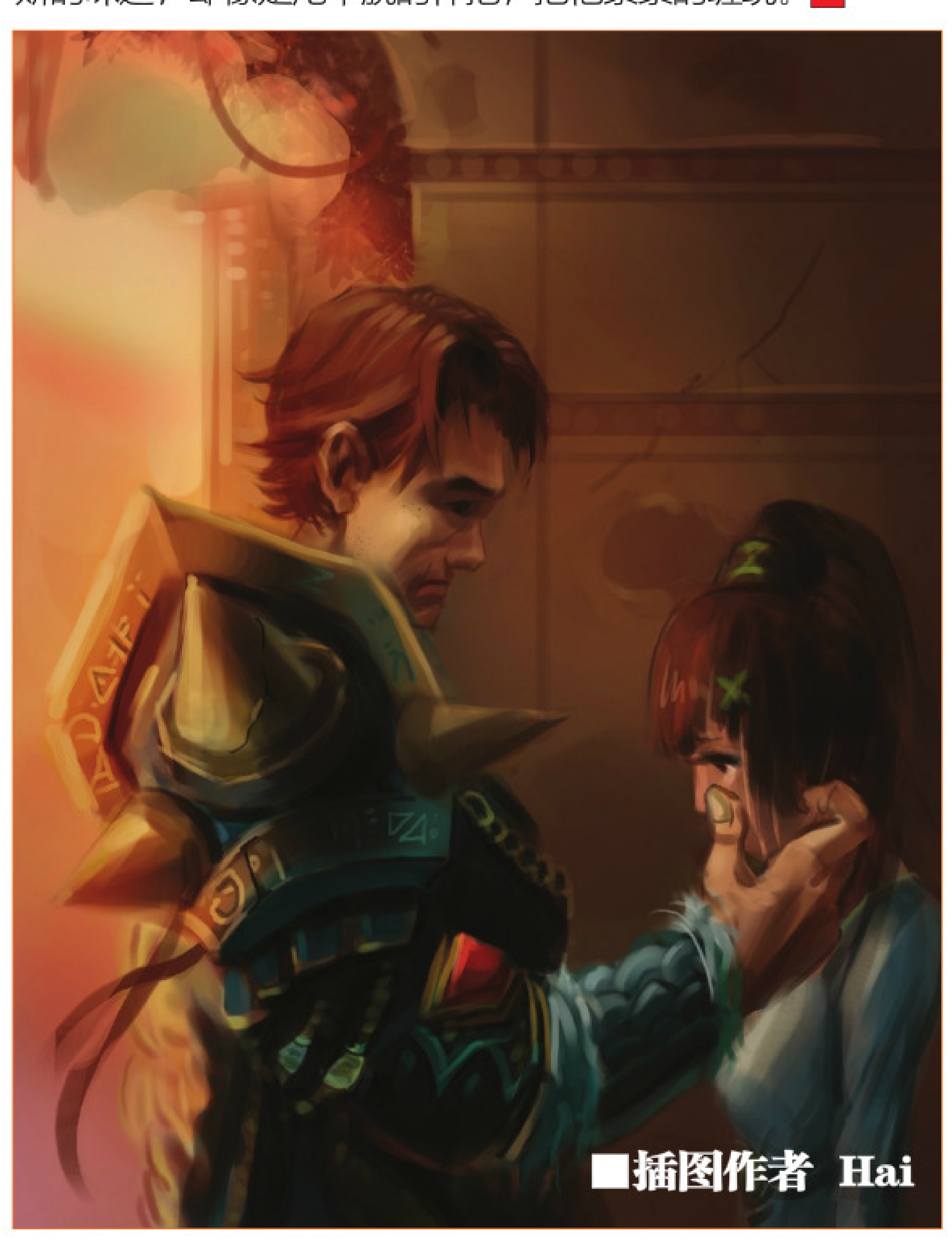
侏儒摇摇头。

“我在找人呢，请问你见过一个大概这么高，头发很长，是蓝色的。大概……”托德比量着自己的妻子的容貌。

侏儒还是摇摇头。

托德突然闻到了她身上熟悉的味道，那是属于薇尔琳斯的香味。

托德想要开口问个彻底。却被突如其来的夜风吹得看不清。而当夜风散去时，那个侏儒已经不见了，但是薇尔琳斯的味道，却像是甩不脱的怀抱，把他紧紧的缠绕。P



■插图作者 Hai

编辑部的故事

关于春游的各种辟谣

■本刊非八卦记者 生铁、8神经、Sting、蓝星

林晓：各位读者朋友们，自从大漠小虾在7月中旬刊上发布了关于编辑部春游的不实消息后，躺着中了枪的小编们联名宣布，决定断绝和他的一切友情。他们强调，在中旬刊读编中曝光小编照片的做法是欠缺考虑的，曝光的照片是PS过的，而配图说明更谈不上“真相”二字，现在必须针对他的谣言进行严厉驳斥，以正视听！下面是4位编辑老爷的分别发言——

生铁的辩白





1.大漠小虾据说使用了“缩放”“旋转”“斜切”“扭曲”“透视”和“变形”等技术，将我正常的表情PS成了一张奇怪的脸，其中“扭曲”这道工序我尤其感到不可以接受！事实上，我一向以在编辑部内展现内涵而著称；当徜徉在山水之间的时候，我的内涵也爆棚了，你们看我现在这样内涵吗？
2.说点春游的花絮：下午打算爬山的时候，山里面忽然漂来一朵乌云，顷刻就下起了大雨，还夹杂着蚕豆大的冰雹！有图为证！我们附和着雷声，在闪电的照耀下，拥抱，旋转，发出欢笑，震撼山谷……

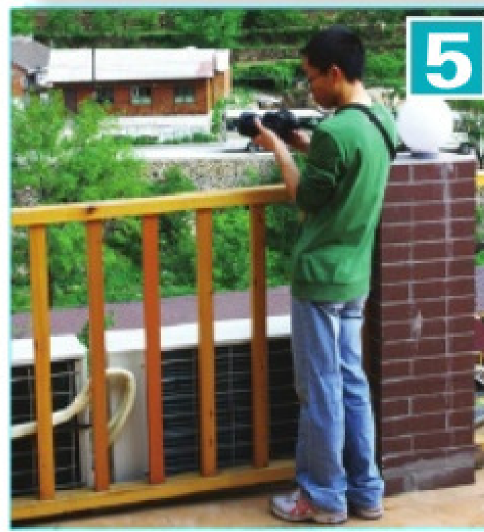
8神经的辩白



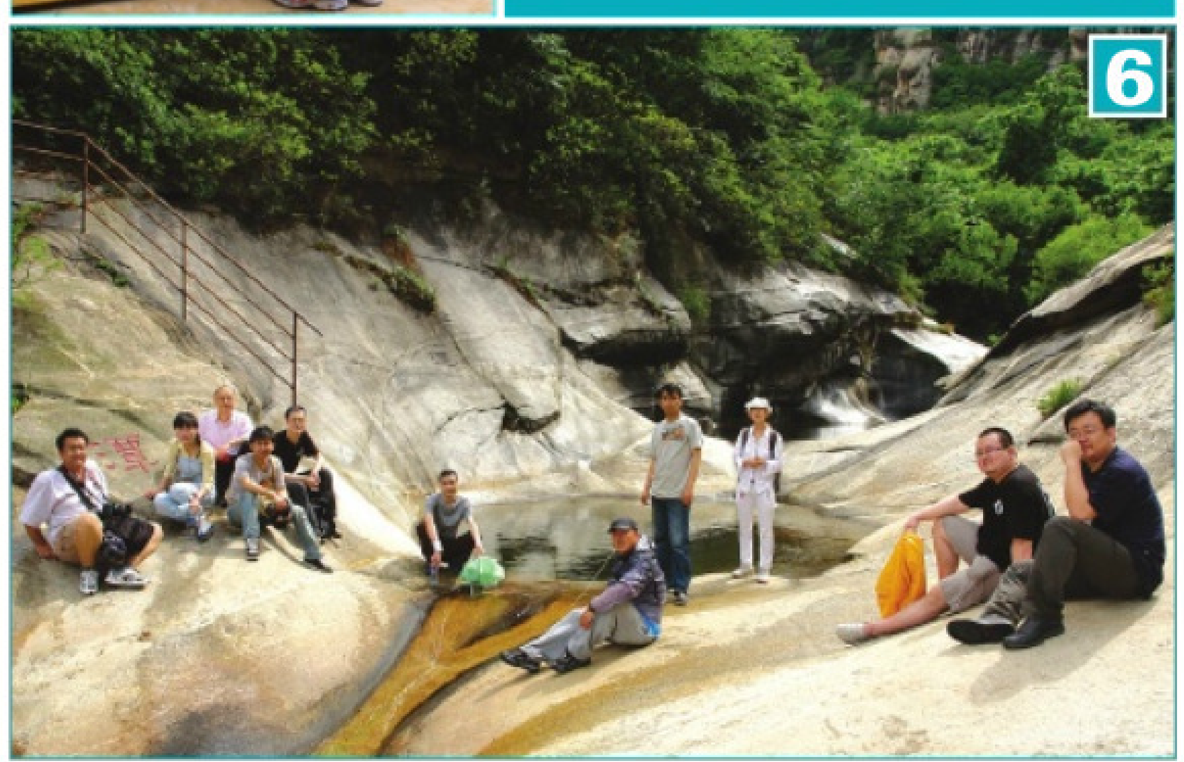


3.大漠小虾对编辑部“烟协”的鄙视由来已久，如果不借题发挥一下，那就不是他了。我认为身为烟民是有奉献精神的，我们捐出了大量的烟草税，献给了祖国建设更有意义的事业。同时，烟卷更适合散发我全身的颓废气质、摇滚精神！
4.说点春游的花絮：灵秀的“京都第一瀑”令人流连忘返，让我的思绪不由得飘到了同样令人流连忘返的《仙剑奇侠传五》中，同事们纷纷称赞我身在京郊，心系工作。呵呵，我便做个广告：请留意近期杂志给力的“仙五”攻略哟。

Sting的辩白

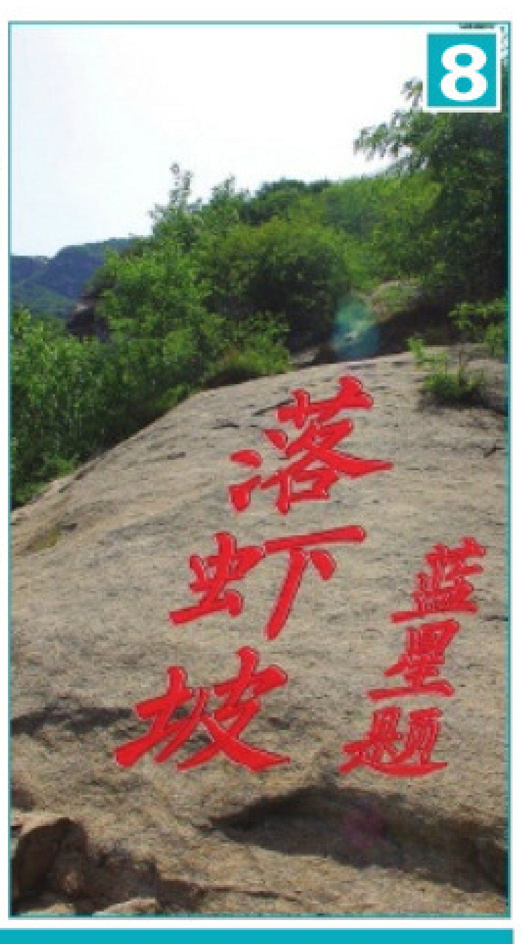


5.我揭发，大漠小虾旅途中就一直在黑我的相机，我一度认为他会把这个相机一气黑到底，结果他在杂志上只提了一句，我表示已经很欣慰了。SONY DSC R1是款好相机，除了不能换镜头，它几乎没有弱点。握着这样的好机器创作，我感动常在。
6.说点春游的花絮：嘿，这张R1摄下的编辑部全图怎么样？



蓝星的辩白





7.有个段子我听说了好久，说大漠小虾PS了一张我被牛角顶穿下巴的照片，因为害怕一直不敢放出，没想到这次他干出了更加令人发指的事，在半山腰将我们大家引到了山崖上的绝路。“落虾坡”这个新增的名胜绝不是我一人的发明，而是大家心声的反映呀！
8.说点春游的花絮：直接看图吧，“落虾坡”之原石。

林晓：小虾，你……真是太扭曲了！

《大众软件》首款页游于2011年6月15日震撼上线

活动一：关注微博，赢取超值大礼！

6月15日和16日已送出总计60个礼品码（内含500金币）；6月15日14:00~6月21日14:00，关注并转发及评论指定微博的截图发送到指定邮箱，其中转发及评论数量第一名者将获得特别奖：《仙剑奇侠传五》大众软件特别收藏版（含激活码）一套！

微博地址：http://t.qq.com/Popsoft

邮箱地址：bluesky@popsoft.com.cn

活动二：专服开启，争做威望达人

6月15日14:00——7月13日14:00，所有登录《七朝争霸》大软专服进行游戏的玩家均可参与。活动之日起往后每个星期三的14:00，我们都将统计专服威望最高的前10名玩家，给予不同的卓越卡奖励，最后一周更有大软杂志相送！



开服前微博上人头攒动，甚至有表示希望用手机登录游戏的玩家

张啊：发卡 今天 14:15 来自网页

张啊：发卡了 今天 14:05 来自网页

merlinpinkst：好像真的是不同的！我来抢3个！
今天 11:13 来自网页 删除

贺华：来晚了。555555 今天 00:53 来自网页

大软专服活动上线，15、16日两天总计发放60个礼品码，微博疯抢礼品码
插曲：有人质问为何重复发放。实则因眼花导致误读，以为多次发放同一批礼品码



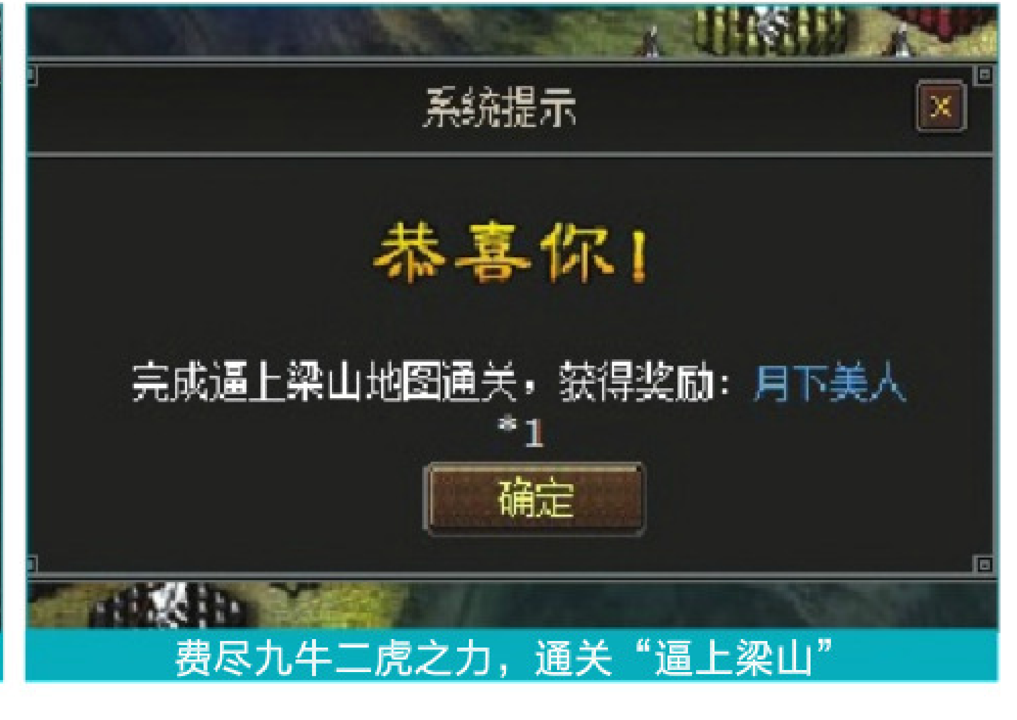
生擒周仓



初入潼关



看看，排名里有如此多的牛人，众编辑表示压力很大！



费尽九牛二虎之力，通关“逼上梁山”

游戏花絮：

Cross：通报！粮价已经够低，可以抄底了！

Sting：由于急切打仗不断征兵，当日粮食交易已达限额，已失购买权利！

Cross：再次通报！秘籍现身！升级市场可刷新当日交易量！

Sting：是吗？可是我的市场已经到顶级了……

众小编：你这悲剧！P

林晓在线

林晓：今天，忽然有人要加我的QQ，然后，我惊奇地发现此人居然是在一个我5年没有登陆的网站上找到了我的QQ号！我早就遗忘的网站，还忠实地保留着我的一切资料，等着我有天将它从记忆深处挖掘出来！这件事情说明什么？任何信息在互联网中都不会被抹掉的，一个网站可以默默无闻5年没有垮掉的，注册密码永远只选择一个是对的……当然，还能说明该网站的客服十分差劲，不像某些网站会经常发电邮给我提醒我上站……总而言之，我今天是真的Surprise了一把。

"林晓在线"从这期起正式和大家见面了，为什么有这么个子栏目呢？是因为林晓我舍不得你们啊！

这期杂志的编辑部人员上有比较大的调整，不过，大家不用伤感。那些离开的熟悉名字，依然可能出现在杂志上。就像Artec同学，经历了从粉丝到作者，从作者到编辑又从编辑回到作者的几次身份变换，目前大家可以不定期地看到他的稿子。至于我，推荐了bluesky同学接替"游戏剧场"和"读编栏目"后，就向编辑部申请开一条"林晓在线"，继续为你们服务。哦，说不定有一天我会开条电话热线，让你能够继续听到我的声音。据听到的人反应，那声音是非常之好听的，这极大鼓舞了我以后去做广播员的梦想，也许，开设一个"大软广播电台"？

这个"林晓在线"做什么呢？简而言之，就是以我多年资深大软人的经验，答疑解惑，做你的知心、热心、诚心的朋友。欢迎你通过linxiao@popsoft.com.cn和我联络，或者来信到北京市海淀区阜石路68号院《大众软件》编辑部读编栏目（邮编100039）和我交流。

林晓姐姐，又买了一本大软，偶然发现自己发的帖子被刊登在了上面，很激动！准备拿回家给家里人看下。不料，回家后刚把书放在桌上，父亲看到就皱了皱眉说："怎么又买这个，上面都是游戏吧？你买点和学习有关的，整天买这个，下次别买了！"几句话把我的兴致全浇灭了，我没过多解释，只是郁闷的"恩"了一声，把书放在了抽屉里……

最早接触大软是在上小学的时候，那时我哥经常买，我也就经常看那上面的图片。高中后发现我们县城有卖大软的，由此拉开了我买大软的序幕……

我承认，刚开始买大软时我主要看的就是上面关于游戏的介绍，并且中旬刊推出后我只买中旬刊。但后来我发现，上、下期中前面介绍软件和电脑应用技巧的文章也十分不错，比如介绍怎样屏蔽网页广告，怎样搭配杀毒软件的文章，有很好的指导作用！于是我便放弃买中旬刊，不再着重看关于游戏介绍的文章。

但在父母和老师眼中，大软好像就是专门介绍游戏的书。游戏当然不是什么好东西，会影响学习，不能玩。于是父母对我买大软的态度也由原来的不满变成了现在的明令禁止！理由很简单：里面都是介绍的游戏，与学习无关！大软在他们心中竟是这个地位，心痛啊……

难道学生就不能看大软吗？学习成绩就一定和大软有关系吗？看大软有错吗？还是就是我的错？（**河北　薛新立**）

林晓：黑色的六月对于薛新立你来说已经是过去式了吧？六月高考这一战，你有什么感受？是不是觉得"其实也就是这么回事"？多少酸甜苦辣，都成浮云啊！《大众软件》是一本老少皆宜的入门级电脑普及杂志，它和你的高考真的一点关系都没有。不过，作为家长或者老师，希望你在高考前全力以赴，不要有任何分心的地方，他们的心情想来你现在应该理解了吧？毕竟一心多用那是超人的技能，正常人做事不专就不容易取得成绩。这个道理肯定你也明白。好了，现在高考结束了，可以打开大软，好好研究一下近期的软件硬件潮流，说不定你就成为电脑达人了呢。

林晓推荐：bluesky

林晓：本期我推荐给大家的，是bluesky同学，"读编往来"新的主持人，来来，bluesky同学你来谈谈。

bluesky：大家好，我是bluesky。为何我会用这个昵称？其实很简单，蓝色是我最喜欢的颜色；而晴朗的天空就是纯粹的蓝色。说起来我用过很多笔名了。至于我在软盘里的昵称嘛，欢迎八卦哦。

我很喜欢玩射击类游戏，什么CS、CF都玩。玩游戏最痛苦莫过于给当作"开挂"的给踢了出去，最头疼的是遇到真的"开挂"的玩家。最兴奋的是半路杀入最后拿下全场第一，最受伤的是刚进游戏这一局就结束了……什么？要找我切磋？好呀～随时欢迎～唉，别上班时间约我啊，要扣奖金的……

来到编辑部的原因，其实得从好几年前说起。那时家里刚买了台电脑，什么都不懂，但又对所有的有关电脑的东西都感兴趣。那时上网还是件奢侈事，要学东西只能去买杂志。于是，在书报亭随手一"摸"，就摸到了"大软"。于是开始断断续续的购入，偷偷摸摸地翻看，高高兴兴开机，恋恋不舍地关机，然后收拾书包，上学去。曾经为了挤出买"大软"的钱，每周都会少点几个菜，就为了"大软"这本"精神食粮"。慢慢的，发现离不开"大软"，向往编辑部。然后，就成为了一个小编……

对了，我向林晓姐姐贡献八卦一则——那就是冰河的砖头依旧。我刚来的第一天就被迫拜见冰河大人。详情……还是请大家脑补吧。

暑期国产单机大作经典再续
《仙剑奇侠传五》大众软件特别收藏正式版DVD光盘激活指南

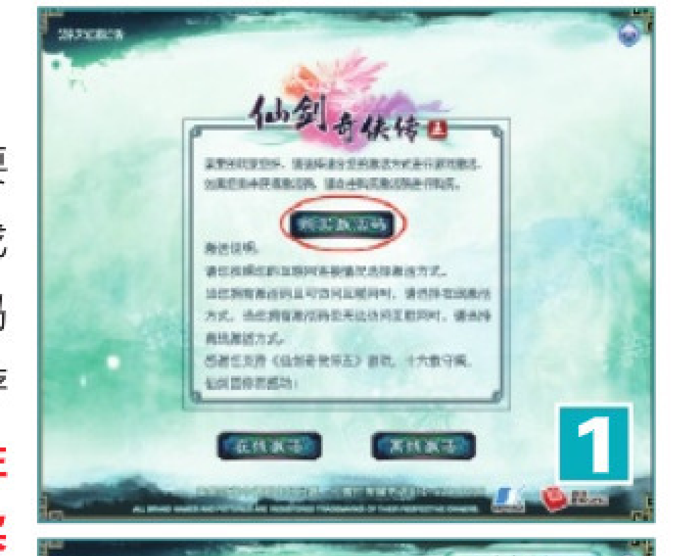
对于支持国产单机游戏的玩家们来说，今年的暑假会显得特别快乐和充满意义。大众软件特携手百游、北京软星，在本期的杂志中特别免费随刊赠送著名武侠RPG大作"仙剑"系列的最新作——《仙剑奇侠传五》特别收藏完整正式版DVD光盘。《仙剑奇侠传》曾经在国产单机游戏的历史上书写过最辉煌的一笔，在玩家心目中享有极高的地位和优秀的口碑。《仙剑奇侠传五》作为"仙剑"系列最新的一款正传作品，由系列的创始人"姚仙"姚壮宪亲自监督制作，在上市前受到玩家极大关注。本次《仙剑奇侠传五》实体光盘随刊物赠送，《大众软件》杂志为唯一平面媒体合作伙伴，该游戏的市场正版零售包装售价为79元。

本次光盘为完整内容，与正式市售光盘内容一致。完整安装后，如对游戏内容感兴趣，玩家可通过游戏客户端中的按钮连接到百游的官方网站注册一个新用户名后购买注册码，激活注册游戏后，即可随意享受完整版的游戏。具体客服及游戏技术问题可咨询百游官方网站：http://acc.baiyou100.com/，电话：010-57810200

激活流程：

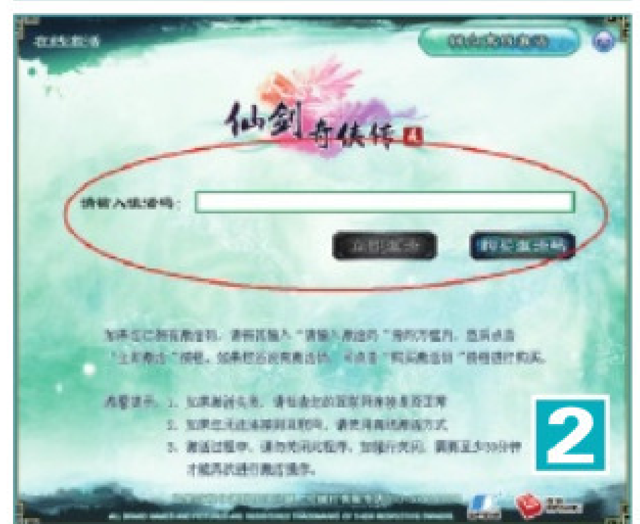
1：安装游戏

请通过杂志附送的DVD光盘安装游戏，完整安装之后即可选择激活游戏。



2：在线激活

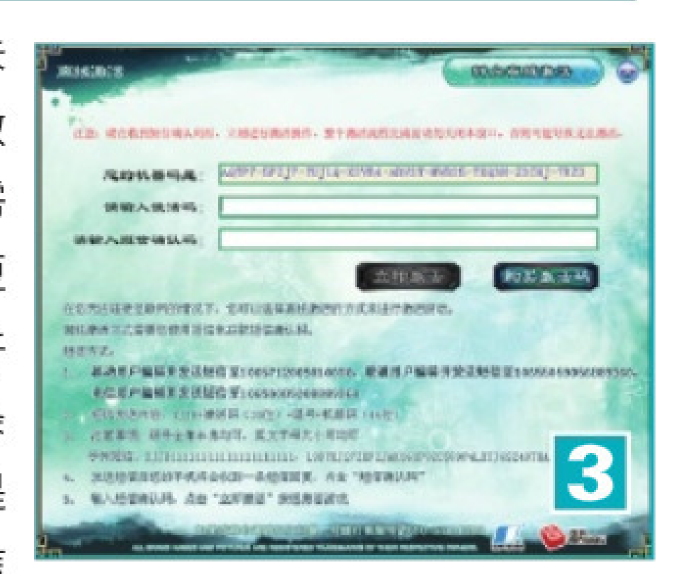
要想激活游戏首先要获得激活码，请通过游戏中提供的通道购买激活码（**图1**）。当链接到百游的官方网站后，**请务必注册一个新用户名后再购买激活码**。预计开放激活时间为2011年7月7日，请以官方公布时间为准。



当购买激活码成功之后选择"在线激活"，在输入框中准确填写，之后点击"立即激活"，程序将自动完成激活过程（正常网络环境下，预计激活将在10～20秒内完成）（**图2**）。当界面显示"成功完成激活"后，点击"开始游戏"即可进入完整的《仙剑奇侠传五》世界。

注意：在激活过程中请保持网络的稳定和畅通，最好暂时关闭防火墙，以允许激活程序访问网络。

3：离线激活



如您的电脑目前未联网，可选择"离线激活"方式，离线方式需要您用短信方式来获取短信确认码。在仔细阅读并同意游戏激活用户协议条款之后，按（**图3**）中提供的详细说明，编辑短信"XJJH+激活码（20位）+逗号+机器码（44位）"发送至相关号码，之后短信确认码将以短信方式发送到您的手机。在将机器码、激活码、短信确认码全部无误地输入完成之后，即可成功进入游戏。

特别说明：

强烈推荐在线激活方式，当通过本光盘的购买通道购买激活码后，立即激活游戏。

本刊赠送的光盘与市售的正式版光盘内容完全一致，玩家可以将光盘借给同事、朋友随意安装和备份，欢迎让更多人来体验精彩的"仙剑五"故事！

《大众软件》官方网站同时提供本光盘完整内容的网络下载链接，请大家登陆 http://www.popsoft.com.cn/pal5查看。

本文刊登的文字若与实际情况有出入，本次活动若有最新的通知与相关事宜，请以百游官方网站和《大众软件》官方网站公布的信息为准。

《大众软件》杂志社以及百游公司对本次活动拥有最终的解释权。

快评

黑历史，索尼的黑历史！自从有了互联网和黑客，黑与被黑的战争就从未停止过。索尼是树大招风，而且也是自作自受。因为在目前看来，黑客的技术总是比开发商更高一筹。在这样的前提下，索尼还敢上门惹黑客们，后果可想而知。微软对待黑客的态度是招安，而索尼对待黑客的态度是巴不得斩尽杀绝。也许这就是企业文化的差异，而这些差异也许最终能决定一个公司的成败。（**网友 浮马**）

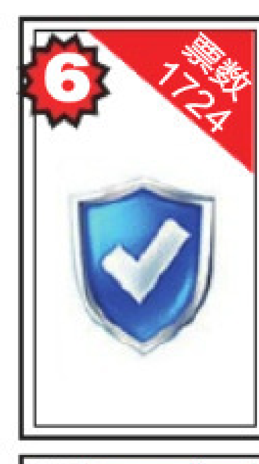
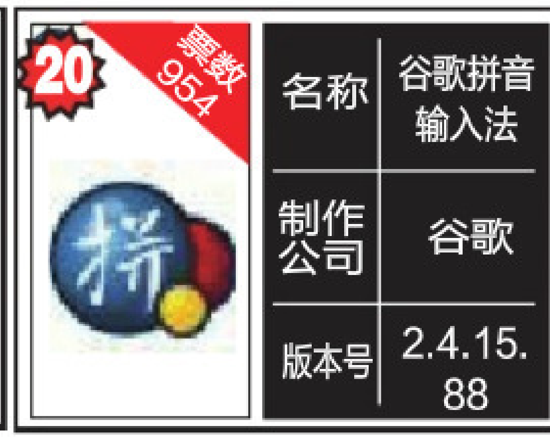
林晓：一直很好奇那些黑客们是怎么玩"肉鸡"，玩破解，只是我是没那能耐玩这些了。不过这里还是要提醒一下各位同学："破解"是违法的，不要越界哦。



你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你可以E-Mail给我：linxiao@popsoft.com.cn，也可以写信告诉我：北京市海淀区阜石路68号院，邮编100039。登上杂志的快评会得到我们的小礼物。

热门软件排行榜

截止日期2011年7月1日

排名	图片	票数	名称	制作公司	版本号
1		2117	迅雷	迅雷网络技术有限公司	7.2.0.3076
2		2015	QQ	腾讯	2011
3		1983	360安全卫士	奇虎公司	8.0
4		1812	搜狗拼音输入法	搜狐公司	6.0正式版
5		1793	QQ影音	腾讯	3.2（845）
6		1724	金山卫士	金山安全	3.0正式版
7		1657	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2011 23.00.34.38
8		1635	金山毒霸	金山安全	2011SP7.2
9		1532	千千静听	郑南岭	5.7正式版 Build10527
10		1498	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	12.0.742.100
11		1411	Maxthon傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	3.1.1.1000
12		1396	Photoshop	Adobe	CS5
13		1313	世界之窗（The World）	凤凰工作室	4.0.1.313
14		1268	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2011 11.0.2.556
15		1254	Firefox	Mozilla	5.0
16		1233	ESET NOD32	ESET	4.2.71.2
17		1207	酷狗7	酷狗科技	7.0.0.4
18		1105	WinRAR	Eugene Roshal	4.1
19		1025	KM Player	姜龙喜（韩）	3.0.0.1441
20		954	谷歌拼音输入法	谷歌	2.4.15.88

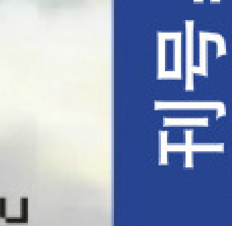
硬件“爬行”榜




排名	图片	支持度	产品	厂商	上市情况	价格
1		12.47%	NVIDIA GeForce 5系列显卡	英伟达（NVIDIA）	已上市	根据显卡厂商定价
2		11.38%	Intel第二代智能酷睿处理器	英特尔（Intel）	已上市	约800元起
3		9.76%	AMD推土机处理器	AMD	未上市	不详
4		9.49%	苹果iPad2平板电脑	苹果（Apple）	已上市	3688元起
5		7.59%	苹果iPhone4手机	苹果（Apple）	已上市	4999元起



本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
ISSN1007-0060
CN11-3751/TN



十六载守候
仙剑因你而感动

仙剑奇侠传五

仙剑奇侠传 五

2011年7月，玩家快乐的暑假，即将迎来期待的国产游戏！
《大众软件》携手百游、北京软星，在本期的《大众软件》杂志中
免费随刊赠送暑期大作《仙剑奇侠传五》特别收藏正式版完整安装光盘！
（激活方法详见本期杂志“读编往来”栏目）
永恒的仙剑续写永恒的传奇，特别的惊喜送给特别的你！





百游
BAIYOU